

2 CD

# CLICK!

PEŁNA  
WERSJA!

## FARAON

Losy egipskiego imperium zależą  
teraz tylko od ciebie - pokaż,  
że warto cię zabalsamować...

## Final Fantasy XI

Ogrywałeś kompa? Nadszedł  
czas sprawdzić się w Sieci,  
walcząc z żywymi graczami



## Hobbit

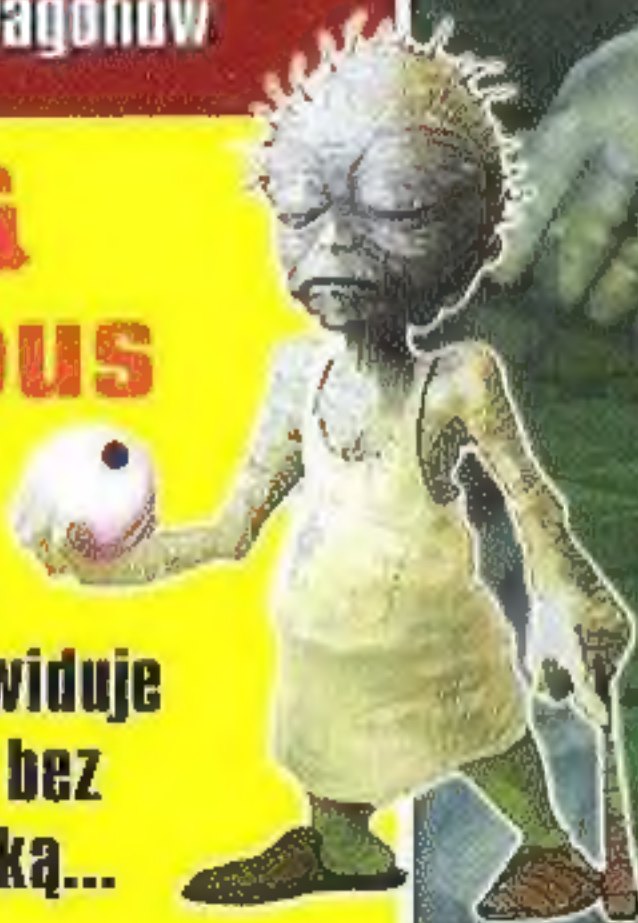
Każdy może zdobyć  
smoczy skarb, ale  
nie jest to łatwe!  
Trzeba odbyć  
niezwykłą  
podróż tam  
i z powrotem

## Railroad Tycoon 3

Witaj w bajkowym świecie,  
w którym nie ma strajków  
PKP i oblesnych wagonów

## Armed & Dangerous

Rzut okiem na  
następcę GIANTS:  
twoja drużyna likwiduje  
wszystkich wokół bez  
mrugnięcia powieką...



## BEYOND GOOD & EVIL

MDK to już przeżytek...

## Nastat czas cieniasów

Panele LCD do niedawna gościły tylko na  
biurkach snobów i... prezesów banków.  
Teraz prawie każdy może je mieć w domu

NR 3/2004



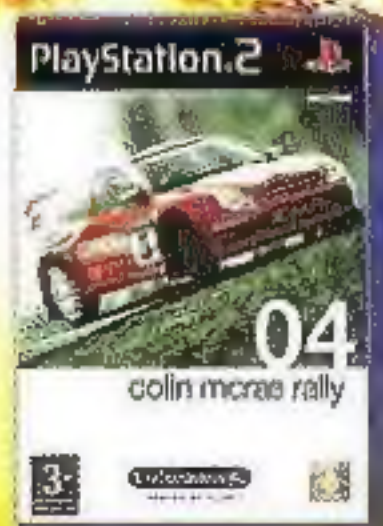
7.90 zł  
(w tym 7% VAT)



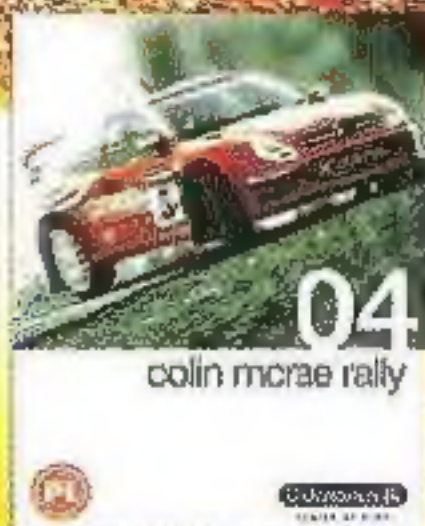
# 04™

## colin mcrae rally

ostra jazda, wysokie obroty, adrenalina



Wersja PS2 już w sprzedaży!  
Wersja językowa: ANGIELSKA  
Cena: 229,90



Wersja PC w sprzedaży od kwietnia!  
Wersja językowa: POLSKA  
Cena: 99,90

Colin McRae Rally 4 to: poprawiona, szczegółowa grafika samochodów oraz otoczenia • ponad 20 samochodów, m.in. Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto • pełna możliwość dokonywania zmian oraz reperacji samochodów • poprawiony, realistyczny model fizyczny samochodów • 3 poziomy uszkodzeń • 7 trybów rozgrywek: napęd na 4 koła, napęd na 2 koła, mistrzostwa, wyścigi, etapy, grupa B (klasyczne samochody rajdowe) oraz mistrzostwa w trybie Ekspert • 34 rodzajów nawierzchni • 19 typów opon do wyboru • ponad 50 całkowicie różnych etapów • rozbudowany tryb dla wielu graczy: do 8 osób poprzez sieć lokalną, internet oraz na jednym komputerze (dzielony ekran) • możliwość stworzenia własnego rajdu przy użyciu ulubionych etapów • profesjonalna polska wersja językowa CDProjekt

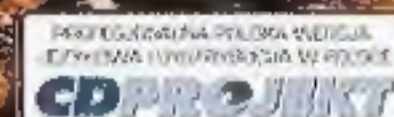
[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

Codemasters®  
GENIUS AT PLAY™



PlayStation 2

PC CD-ROM



© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. „Colin McRae Rally 04” oraz „GENIUS AT PLAY” są znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae” i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Gra NIE jest licencjonowana przez lub we współpracy z FIA lub jakąkolwiek inną firmą z nią współpracującą. Logo PlayStation i nazwa „PlayStation” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CDProjekt.



STRATEGIA KOSMICZNA JAKIEJ JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ

# GALACTIC CIVILIZATIONS

ZBUDUJ POTĘGĘ MILITARNĄ I EKONOMICZNĄ  
ZDOBĄDŹ PRZEWAGĘ TECHNOLOGICZNĄ  
ROZPOCZNIJ EKSPANSJĘ KULTUROWĄ  
WYKORZYSTAJ DYPLOMACJĘ



POPROWADŹ LUDZHOŚĆ DO WALKI O PANOWANIE NAD GALAKTYKĄ!



Strategy First



SZUKAJ W SKLEPACH  
OD 19 LUTEGO!



## Witajcie



**W** czasie, gdy nasza załoga biedziła się nad udoskonaleniem CLICKA!, większość z Was odpoczywała w górach lub właśnie pakowała manatki na ferie. I bardzo dobrze. Dzięki temu, że macie wolne, jesteście wypoczęci. A skoro jesteście wypoczęci, możecie pomysłować... o nas oczywiście.

Zmiany, które proponujemy już w tym numerze, to nowa szata graficzna layoutów, zupełnie inna okładka i świeże podejście do opisywanych gier. Staraliśmy się zrealizować część waszych postulatów (np. wróciliśmy podpisy pod screeny) i dążyliśmy do tego, by dorzucić jak najwięcej „bajerów”. To zresztą nie koniec naszych pomysłów, kolejne w następnych numerach. Chcemy przecież, by było ciekawie i kolorowo. Jak nam się udało? Oto wasze zadanie – napiszcie, co sądzicie o nowym CLICKU!

*Dobrej zabawy życzy redakcja!*



► FarCry	08
► Driv3r	10
► Alias	12
► Gangland	14
► Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	15
► Nowości ze świata gier	18

## Zapowiedzi

## Recenzje

► Beyond Good & Evil	22
► Final Fantasy XI	26
► NWN: Hordes of Underdark	28
► Wyprawa na Północ	29
► Legacy of Kain: Defiance	30
► Railroad Tycoon 3	32
► The Hobbit	34
► Space Colony	36
► SimCity 4: Rush Hour	37
► Armed and Dangerous	38
► Age of Wonders: Magia Cienia	40
► Pacific Warriors 2	42
► Galactic Civilization	43
► C&C Generals: Zero Hour	44
► Minitesty	45



## Poradniki

► Kody	47
► Prince of Persja: Piaski Czasu	48

## Sprzęt

► Trendy 2004 – czym nas zaskoczą twórcy sprzętu w nowym roku?	56
--	----

## Newsy

► Co nowego w technice piszczący?	58
-----------------------------------	----

## Kinoteka

► Paycheck	62
► Mój przyjaciel niedzwiedź	62
► Konkurs	62

## Listy

► Randall wiecznie (nie)żywy...	64
---------------------------------	----



# 70 SEKSTYLIONÓW GWIAZD. 10 TYSIĘCY ZIDENTYFIKOWANYCH GALAKTYK. OTO ZADANIE DLA CIEBIE!

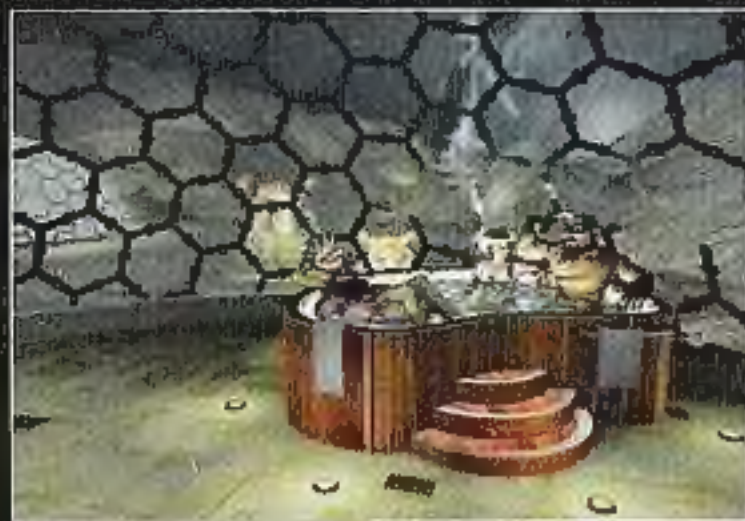


„Wysłaliśmy simsy w kosmos!”

Wirtualna Polska



Zbuduj planetę...



...wraz z 20 zakreconymi kolonizatorami...



...i atakującymi obcymi.



## WITAMY W ŻYCIU POZAGWIEZDNYM.

PC  
CD

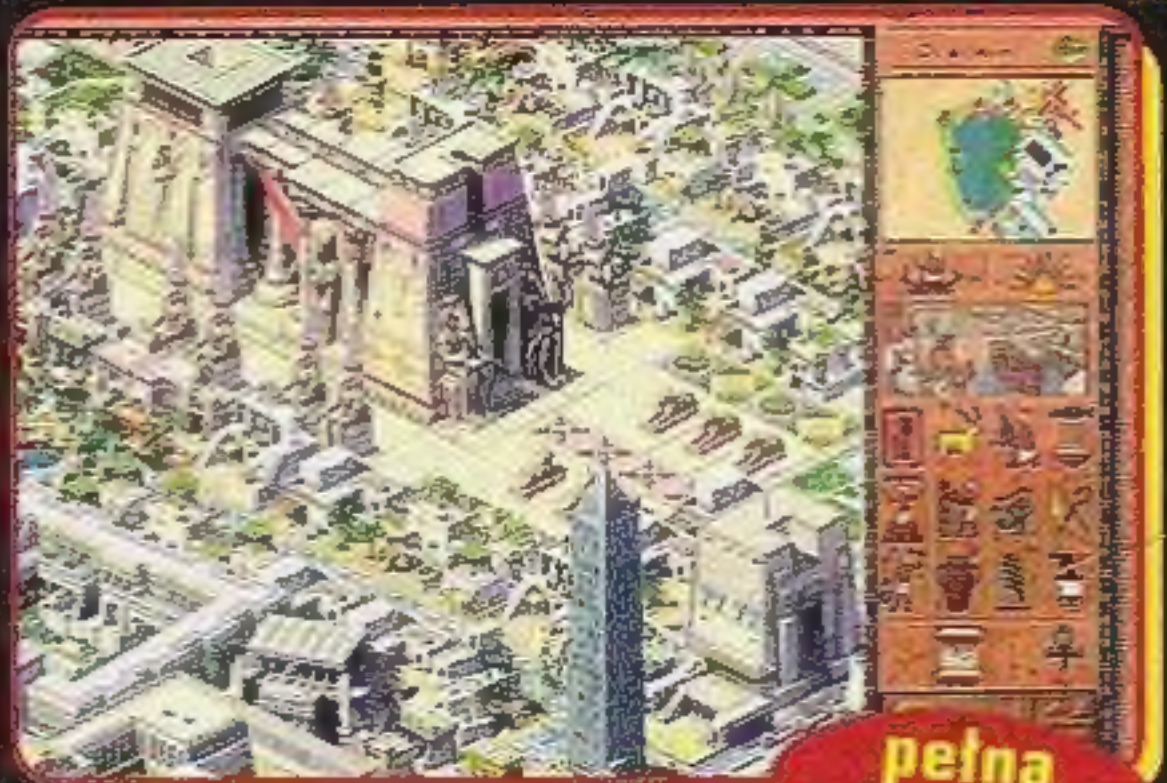
FIREFLY  
STUDIOS

© 2003 Firefly Studios Ltd. Space Colony, Firefly Studios i logo Firefly Studios są znakami towarowymi Firefly Studios. Gathering, logo Gathering, Take Two Interactive Software i logo Take Two są znakami towarowymi Take Two Interactive Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich właścicieli. Wyprodukowane przez Firefly Studios. Wydane przez Gathering. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Witryna sklepu: [www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

[www.spacecolonygame.com](http://www.spacecolonygame.com)

GATHERING

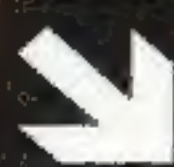




pełna wersja

## Faraon

**W** tym numerze miesięcznika **CLICK!** prawdziwa gratka – doskonała gra strategiczna, której akcja dzieje się w czasach Starożytnego Egiptu. Gracz wciela się w rolę młodego przywódcy i rozpoczyna budowę pustynnego imperium. Stawia chaty dla chłopstwa i buduje domki dla rybaków. Ściąga do miasta kupców, dba, by każdy miał co jeść i gdzie spać. Wznosi też świątynie, funduje place zabaw i... ściąga podatki. Korzysta z usług doradców, dzięki którym doskonale orientuje się, co dzieje się w jego państwie. Handlując z sąsiednimi państwami, zdobywa gotówkę oraz towary niedostępne w okolicy. Pracy jest naprawdę wiele. Gospodarka Egiptu zależy wszak od Nilu i jego wylewów, od sprawnego systemu nawadniającego i łaskawości bogów. Trzeba więc zadbać o każdy detal i nie pominąć nikogo. Ładna grafika, ciekawy system ekonomiczny i dobra polska wersja językowa to największe zalety tego produktu. Jeśli więc grałeś w takie strategię jak **CAESAR** czy **ZEUS**, obok **FARAONA** nie możesz przejść obojętnie.



## Prince of Persia: The Sands of Time



wersja demo



## Spell Force: The Order of Dawn



wersja demo

## Co na CD?

- **CD-1:** pełna wersja **FARAON PL**
- **CD-2:** wersje demo: **Prince of Persia: Piaski Czasu**, **Spell Force: The Order of Dawn**, **School Tycoon**, **Smoking Colts**, **Sparx**, **Starship Tycoon**, **ActualCoach Serie A Manager**

## Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich komputerach naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC, a zwłaszcza złym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!



## School Tycoon



wersja demo





WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

**WapSter.pl**

WWW.WAPSTER.PL  
WAP.WAPSTER.PL

W RAZIE PROBLEMÓW DZWOŃ: (22) 440 00 77 LUB PIŚZ: WAPSTER@WAPSTER.PL

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1,22 zł, numer 7228: 2,44 zł, numer 7428: 4,88 zł, numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadzety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer 7128, a w treści wpisz CO MARKA MODEL swojego telefonu - konieczne w tej kolejności (np. CO NOKIA 3310).

## EROTYCZNE ZNACZENIE MIŁOŃ NR 7228

Dowiedz się, co oznacza imię Twojego partnera bądź osoby, którą masz właśnie na oku

Wyślij SMS na numer 7228, o treści **IS32A18:X**, wpisując w miejsce X imię, którego erotyczne znaczenie chcesz poznać, np. **IS32A18:Anna** lub **IS32A18:Krzysztof** lub **IS32A18:Zofia**. W odpowiedzi otrzymasz SMS z opisem imienia, które wybrałeś.

## QUIZ ZGARNIJ NOKIE 6600!



Wyślij SMS-a o treści **QUIZA18** na numer 7128. W odpowiedzi otrzymasz SMS-a z pytaniem. Wybierz poprawną odpowiedź (A, B, C LUB D) I WYŚLIJ JĄ SMS-EM NA NUMER 7128. ZA KAŻDĄ POPRAWNĄ ODPOWIEŹ OTRZYMASZ 2 PUNKTY.

ZBIERAJ PUNKTY I WYGRAJ NOKIE 6600 LUB KARTY PRE-PAID!

ABY SPRAWDZIĆ SWOJĄ AKTUALNĄ POZYCJĘ W KONKURŚIE WYŚLIJ SMS-A O TREŚCI **QUIZA18** POZYCJA NA NUMER 7128. KAŻDY SMS WYŚLANY NA NUMER 7128 KOSZTUJE 1,22 ZŁ. KONKURS TRWA DO 29 LUTEGO 2004. ROZSTRZYGNIECIE NASTĄPI DO 5 MARCA 2004. REGULAMIN QUIZU DOSTĘPNY JEST NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/QUIZ



## KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, NOWOSC, PHILIPS 530, PANASONIC GD07

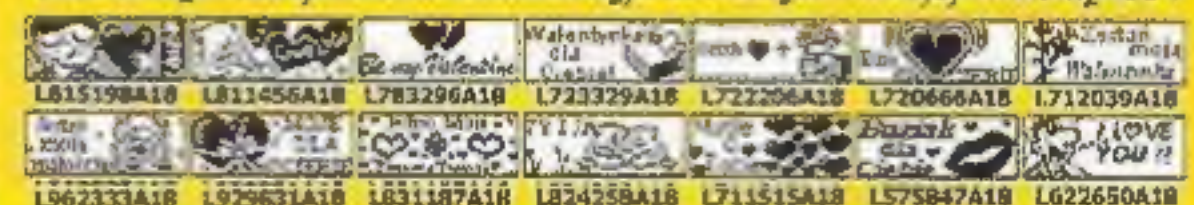
Wyślij SMS na numer 7428, a w treści wpisz numer tapety. W odpowiedzi otrzymasz zakładkę WAP z którą należy się połączyć i pobrać tapetę. Aby wysłać tapetę innej osobie w treści wpisz numer telefonu adresata: numer tapety (np. +4860X600600:86776000A18).

## SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



Nie samym komputerem człowiek żyje!!! Pomyśl o swojej Walentynie!



ABY WYŚLAĆ KOMUŚ PODPISANĄ WIADOMOŚĆ GRAFICZNĄ, WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZĄDKA: TREŚĆ ZYCZENIA (NP. +4860X600600:1815660A18: TWOJ ZAJĄCZEK CIE KOCHA!).

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRZĄDKA NP. 1815660A18  
SAMSUNG: ZAMIAST "I" WPISZ "Z", NP. 2815660A18  
SIEMENS: ZAMIAST "I" WPISZ "D", NP. 0815660A18  
ERICSSON: ZAMIAST "I" WPISZ "T", NP. 1815660A18  
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "I" WPISZ "V", NP. 0815660A18

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZĄDKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZĄDEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZĄDKA (NP. +4860X600600:1815660A18).

## WIELKIE GRAFIKI NR 7428

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON



ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "E", NP. 0855111A18  
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. 0651111A18  
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRZĄDKA, NP. A651111A18

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZĄDKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZĄDEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZĄDKA (NP. +4860X600600:A651111A18).

## DZWOŃ NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

50 Cent, In Da Club  
50 Cent, P.I.M.P.  
A.Lipnicka, 1 Porter, Bones of Love  
Aaliyah, Try Again  
Ashanti, Rain On Me  
ATB, Long Way Home  
ATC, Around The World  
ATC, I'm in Heaven when You Kiss Me  
ATC, Why Oh Why  
Baym, Myśi i słowa  
Beyoncé & Jay Z, Crazy In Love  
Big Cyc, Dnes  
Black Eyed Peas, Fallin' Up  
Black Eyed Peas, Where is the love  
Blu Cantrell, Breathe  
Busta, M.Carey, I Know What You Want  
T852114A18  
T1026496A18  
T1095277A18  
T1095275A18  
T1095207A18  
T997046A18  
T575460A18  
T1095218A18  
T1095213A18  
T927001A18  
T985168A18  
T959433A18  
T1095306A18  
T1039135A18  
T1027627A18  
T927004A18  
Craig David & Sting, Rise & Fall  
Dido, White Flag  
DJ Bobo, Chihuahua  
Elektryczny Gitar, Killer  
Evanescence, Bring Me To Life  
Faith Hill, There You'll Be  
Film: Desperado  
Film: Rocky: Eye Of The Tiger  
French Affair, Comme Ci Comme Ca  
Groove Coverage, God Is A Girl  
Haddaway, What Is Love  
Hymn Rosji  
Iron Maiden, Wildest Dreams  
Iron Maiden, Fear Of The Dark  
Iron Maiden, Trooper  
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Dayz  
T912570A18  
T1053101A18  
T843369A18  
T595444A18  
T925999A18  
T1095304A18  
T591282A18  
T576914A18  
T965021A18  
T1006941A18  
T559219A18  
T827069A18  
T1095246A18  
T985164A18  
T1119732A18  
T1059065A18  
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "M", NP. H1062A18  
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "S", NP. 31062A18

NOKIA: ZAMIAST "I" WPISZ "I", NP. T1062A18  
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. U1062A18  
SENDU: ZAMIAST "T" WPISZ "S", NP. SD1062A18  
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWOŃKA. ABY WYŚLAĆ DZWOŃEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWOŃKA (NP. +4860X600600:T1062A18).

## GRY JANA NR 7428

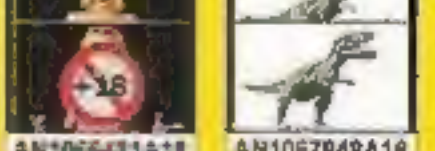
PERFORMER RACER  
Cena: 21,98 zł



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV97A18).

## ANIMOWANY WYGASZACZ ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN106078A18).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJE MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

## Logo NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZĄDKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZĄDEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZĄDKA (NP. +4860X600600:652715A18).

## DZWOŃKI POLFONICZNE NR 7428

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS 530

2 Pac, Changes  
50 Cent, 21 Questions  
50 Cent, In Da Club  
50 Cent, P.I.M.P.  
Aaliyah, Miss You  
Ace of Base, Always Have Always Will  
Alicia Keys, A Woman's Worth  
Alicia Keys, Złoty Słoneczko  
Alizee, Ten at Nine  
Anastacia, Why'd You Lie to Me  
ATB, I don't wanna stop  
ATC, Around the World  
Beyoncé, Baby Boy  
Big Cyc, Dnes  
Big Cyc, Świat według Klepki  
Black Eyed Peas, Where is the love  
Blu Cantrell, Breathe  
Blue, You make me Wanna  
Busta, M.Carey, I Know What You...  
Cam'ron, Hey Ma  
Craig David, World Filled With Love  
Dido, White Flag  
DJ Bobo, Chihuahua  
DJ Quicksilver, Belissima  
Evanescence, Bring Me To Life  
Film: Rocky: Eye of the Tiger  
Film: Terminator  
French Affair, Comme Ci Comme Ca  
Gorillaz, 19-2000  
Groove Coverage, God Is a girl  
Haddaway, What Is Love  
Hymn Polski  
Hymn Rosji  
Iron Maiden, Fear of the Dark  
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Days  
Ja Rule & Ashanti, Masquerade  
Ja Rule & Bobby Brown, Thug Lovin  
Limp Bizkit, Eat you alive  
Linkin Park, Numb  
Lroy, Impreza  
Lroy, Moja Autobiografia  
Missy Elliott, 4 My People  
Nelly, Shake a Tail Feather  
Peja, Glucha noc  
Rasmus, In the Shadow  
Sarah Connor, Bounce  
Scooter, Faster Harder Scooter  
Scooter, Maria I like it loud  
Seal, Get it together  
Sean Paul, Like Glue  
Sens, Przyjaciele  
U95, Das Boot  
Varius Mark, Orla cieni  
Wydel Jean, Guantanamera  
PT026550A18  
PT887625A18  
PT808457A18  
PT974322A18  
PT837575A18  
PT834220A18  
PT779188A18  
PT795290A18  
PT834273A18  
PT795191A18  
PT968131A18  
PT671681A18  
PT102932A18  
PT884273A18  
PT659674A18  
PT102923A18  
PT102933A18  
PT985043A18  
PT671713A18  
PT887627A18  
PT807901A18  
PT102923A18  
PT102932A18  
PT884271A18  
PT970322A18  
PT887631A18  
PT985079A18  
PT671708A18  
PT653476A18  
PT985076A18  
PT740539A18  
PT970109A18  
PT715653A18  
PT715612A18  
PT664815A18  
PT102939A18  
PT807905A18  
PT788566A18  
PT926870A18  
PT926873A18  
PT949129A18  
PT849794A18  
PT974329A18  
PT102932A18  
PT939083A18  
PT985108A18  
PT102931A18  
PT985081A18  
PT988560A18  
PT985099A18  
PT985098A18  
PT740535A18  
PT926869A18  
PT788578A18  
PT1029470A18

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS 530, SAMSUNG: POKUJ NUMER ZŁUTERAK "T", NP. PT08452A18  
ALCATEL: ZAMIAST "T" WPISZ "A", NP. AP00452A18  
SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "T" WPISZ "S", NP. SA08452A18  
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWOŃKA. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWOŃEK. ABY WYŚLAĆ DZWOŃEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWOŃKA (NP. +4860X600600:PT08452A18).

Ja Rule, The Reign  
Kelly Rowland, Train on a Track  
Kreskówka: Gumise  
Kreskówka: Shrek  
Limp Bizkit, Behind Blue Eyes  
Linkin Park, Numb  
Lroy, Impreza  
Lroy, To już jest koniec  
Madonna, B. Spears, Me Against The Music  
Master Blaster, How old are RU  
Master Blaster, Hypnotic Tango  
Members of Mayday, 10 in 01  
Myslovitz, Kraków  
N. Kukuška & Tede, Kamienie  
One T' Cool T, The Magic Key  
Outkast, Hey Ya  
T1095286A18  
T732054A18  
T913895A18  
T1059048A18  
T987838A18  
T912491A18  
T959434A18  
T1095247A18  
T1059049A18  
T912558A18  
T732073A18  
T1119723A18  
T1095282A18  
T1006942A18  
T1119720A18  
Peja, Glucha noc  
Pink, Trouble  
Prodigy, No good  
Rasmus, First day of my life  
Rasmus, In the Shadow  
Reamonn, Alright  
Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded  
Reserwa  
Rocco, Generation of Love  
Sarah Connor, Music Is the Key  
Scooter, Maria I like it loud  
Sean Paul, Get Busy  
Sean Paul, Like Glue  
Snap, Exterminate  
WWD, Dany Rade  
WWD, Nie bój się zmiłny na lepsze  
T705062A18  
T1095254A18  
T1053437A18  
T119717A18  
T1026281A18  
T1051432A18  
T1119718A18  
T10437A18  
T1051444A18  
T1095269A18  
T971834A18  
T927007A18  
T1029134A18  
T1119734A18  
T1095273A18  
T1119726A18



# FAR CRY

**F**AR CRY obiecuje bardzo wiele... Program zapowiada się jako godny spadkobierca idei „otwartości poziomów”, które umożliwiła HALO wpisanie się złotymi literami do księgi największych hitów elektronicznej rozgrywki. Olbrzymi świat gry, armia wytresowanych zabójców o przebiegłych umysłach, wielowątkowa fabuła oraz tona gadżetów do wykorzystania mają sprawić, że gracze na całym świecie porzucą swe dotychczasowe zajęcia i bez reszty oddadzą się przygodzie.

## Tropików czar

Akcja gry toczy się będzie w tropikalnym królestwie Mikronezji. Wcielisz się w rolę niejakiego Jacka Carvera, gościa z mroczną przeszłością. Carver przez całe życie zabijał ludzi i miał do tego smykałkę. Jakiś czas temu postanowił zająć się czymś spokojniejszym – wożeniem turystów łódką po okolicy. Pieniądzy ledwo starczyło na przyzwoite życie, ale Jack miał przynajmniej święty spokój. Oczywiście, idylle nie mogła trwać zbyt długo. Pewna dociekliwa reporterka, Valerie Cortez, zamawia u Carvera transport na jedną z okolicznych wysp – podobno prowadzone są tam jakieś tajne eksperymenty. Szybko okazuje się, że właściciele obiektu nie życzą sobie żadnych gości. Val Cortez zostaje porwana, zaś łódka Jacka zamienia się w jedną chwilę w kołyskę się na falach deski. Carver nie byłby sobą, gdy nie pospieszył damie na ratunek. W końcu wciąż jest mu winna jego honorarium...

Egzotyczna roślinność, zatrważające gatunki fantastycznych zwierząt i nie mniej fantastycznych krzaków, labirynty natural-

## Strzelanina w Błękitnej Lagunie! To przynajmniej batoniki Bounty gratis?

nych grot i jaskiń, plaże, zarośla, zagajniki, wzgórza, wąwozy i tropikalny klimat okolicy będą tłem dla prywatnej wojny Jacka Carvera – dla twojej wojny. Przeciwno twojemu cyfrowemu „ja” programiści z firmy Crytek wystawią całą armię gotowych na wszystko zabójców. Nie chodzi tu już nawet o oficjalne obietnice autorów. Gracze, którzy mieli okazję zapoznać się z wersją beta programu, podkreślali, że komputerowi żołnierze są tutaj bardzo mocni – uzbrojeni po zęby i opancerzeni jak konserwy, dysponują wcale sporym rozumem. Z racji, iż przez większość gry masz mieć do czynienia z przeważającymi siłami wroga, w FAR CRY nie zawsze będziesz musiał (w niektórych przypadkach okaże się to wręcz niewskazane) szarżować z gnatem na oddział Marines. W grze równie ważne będzie wykorzystywanie dostępnych pojazdów (łepków, wozów bojowych czy choć-

by łódek, a na późniejszych etapach parolotni), jak i zainstalowanego tu i ówdzie sprzętu (stanowiska CKM'ów). Czasem też lepiej będzie po prostu ukryć się w krzakach i przeczekać niebezpieczeństwo.

## Coś tam się buja...

W FAR CRY duży nacisk położony został na realizm. Aby oddać strzał z karabinu snajperskiego, będziesz musiał wpiąć się w bezpieczne miejsce, rozłożyć się z giwarą, wstrzymać oddech (by nie było zbyt długo, bo zemdlejesz z braku tlenu), wycelować i... możesz strzelać. Każdy przedmiot ma zachowywać się zgodnie z prawami fizyki, zaś większość dekoracji będzie można zniszczyć (będziesz mógł np. strzelić w lampę, aby poogłądać, jak się buja i jak wskutek tego zmienia się oświetlenie pomieszczenia). Ogromną rolę – zwłaszcza w nocy – odgrywać mają rzucane przez postaci cienie. Do tego dodajmy spory arsenał oraz szereg innych pomocnych przedmiotów (jak choćby lornetka z czujnikiem termowizyjnym) i robi się całkiem miło.

Szykuje się hit. Po bliższym przyjrzeniu się wersji demo wiem już, że będzie dobrze. Tak zatem, doradzam pełną gotowość! I zakup nowej karty graficznej – jeśli jej jeszcze nie masz.

## FarCry

Strzelanina

\* Crytek / Ubi Soft  
\* [www.farcry-thegames.com](http://www.farcry-thegames.com)

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: marzec 2004  
\* Gra dla: PC

Tropikalna wyspa Cabatu może okazać się miejscem, którego nie będziesz chciał opuścić. Jeśli bowiem producent dotrzyma obietnic, już wkrótce dostaniesz do łapek fantastyczną grę wojenną!



## Od małpy do...

Gry FPP przebyły bardzo długą drogę. Zaczęło się od prostych strzelanin, a obecnie do sklepów trafiają poważne symulacje pól bitewnych, do opracowania których niezbędna jest armia programistów, grafików i designerów. Kolejne projekty pochłaniają coraz więcej pieniędzy, zaś do gier trafiają coraz to nowe atrakcje, jak elementy gry drużynowej, rozbudowana Sztuczna Inteligencja komputerowych zabójców, pełnia praw fizyki czy chociażby zaawansowana architektura obiektów. Mówiąc krótko, czasy bezmyślnych strzelanin w trójwymiarowym środowisku minęły bezpowrotnie. Wystarczy porównać pierwszą część DOOM

z tym, co ma znaleźć się w jego najnowszej odsłonie.

FAR CRY to pierwsza gra nowej generacji. Zaraz po niej przywędrują XENUS, HALF-LIFE 2 i długo oczekiwany DOOM 3. Co będzie dalej? Jeszcze lepsza grafika, większe możliwości postaci, może bardziej realistyczne otoczenie (np. stada zwierząt przechadzające się po okolicy)? W tej chwili trudno to sobie wyobrazić. Przecież już dzisiejsze tytuły niewiele dzieli od filmu fabularnego!



Desant w FAR CRY może nie będzie tak emocjonujący jak lądowanie na plaży Omaha z MEDAL OF HONOR, ale za to plenerków tak ślicznych nie zobaczysz nawet w DOOM 3!





PRZYSZŁOŚĆ  
ZALEŻY OD PRZESZŁOŚCI.  
ZAPŁACONO MU, BY O NIEJ ZAPOMNIAŁ.

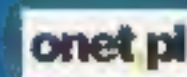
FILM REŻYSERA  
**MISSION:  
IMPOSSIBLE 2**  
BEZ TWARZY

AARON  
ECKHART  
JANA  
THERMAN  
**ZAPŁATA**

PARAMOUNT PICTURES AND PARAMOUNT PICTURES PRESENT A DAVIS ENTERTAINMENT COMPANY / LION ROCK PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH SOLADOM / JACKETT PRODUCTIONS A JOHN WOOD FILM WITH AARON ECKHART JANA THERMAN  
PAUL DINIAROFF COLEA TEGE JOE MONTTON MICHAEL C. HALE JOHN POWELL CAROLINE MACAULAY ARTHUR ANDERSON PRICA EDLE PHILLIPS  
JEFFREY L. RANDALL STRATTON LEOPOLD DAVID SOLOMON JOHN DAVIS MICHAEL JACKETT JOHN WOOD TERENCE CHAND  
POMOCNIKOWIE.COM



W kinach od 20. lutego





Szaleńcza jazda bryką po ulicach miasta i eliminacja wrogów... Temat znany już z GTA3. No ale tam nie występował Iggy Pop i Mickey Rourke!

# DRIVER 3

**W** ostatnich latach popularność zdobył nowy gatunek gier komputerowych – połączenie wyścigów samochodowych z klasyczną strzelaniną. Proporcje między tymi dwoma elementami różnią się w zależności od tytułu: na przykład w MAFII strzelania było całkiem sporo, z kolei GTA 3 starało się balansować między obydwojema aspektami rozgrywki.

Jeśli chodzi o grę DRIVER 3, czy jak kto woli DRIVER 3 (to firma Atari zaproponowała tę pierwszą, udziwnioną pisownię), to szale przeczyla się na korzyść elementu rajdowego. Wedle zapowiedzi samych twórców, proporcje między jazdą samochodem

a poruszaniem się na piechotę i strzelaniem mają wynosić mniej więcej 7 do 3. W programie wcielisz się w postać Mr. Tannera, człowieka, którego zadaniem jest infiltrować grupę przestępców zajmujących się kradzieżami samochodów, a następnie ich przemycać z Ameryki do Europy – docelowo na terytorium „Matuszki Rosji”.

Wykonując zleczone zadania, odwiedzisz trzy miasta: Miami, Niceę oraz Stambuł. Programiści oparli ponoć wygląd tych lokacji na prawdziwych mapach! Do dyspozycji gracza dostanie wiele pojazdów, poczynając od samochodów osobowych, poprzez ciężarówki, a na motocyklach kończąc. W DRIVER 3 będziesz mógł grać w trybie Free Ride, Missions oraz Driving Games. Pojawi się ponadto opcja Director's Mode. Niestety, na razie nie słychać o multiplayerze.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, grze brakuje raczej nowatorskich rozwiązań. Mknąc wąskimi uliczkami, poprzez wielkie parki czy skracając sobie drogę między domami mieszkalnymi, albo ty będziesz ścigać przeciwnych gangi, albo one będą deptać ci po piętach. Mapy zapowiadają się rozległe – łączna po-

wierzchnia terytoriów, po których będziesz się poruszać, wyniesie około 50 kilometrów kwadratowych. Poszczególne etapy rozegrasz o różnych porach: w biały dzień, o zmierzchu, a także o świcie (czyżby nie było etapów nocnych?). Ścigając konkurencyjne gangi, uważaj na przeszkody terenowe, ponieważ nawet odrobinę wyższy krawężnik może zaprzepaścić szanse na powodzenie misji. Warto ponadto zaznaczyć, że wedle zapewnień autorów twoi przeciwnicy nigdy nie pojadą tą samą trasą dwa razy w taki sam sposób.

Jak już nadmieniałem, DRIVER 3 koncentrować się ma na pościgach samochodowych. Jednak zdarzy się i tak, że twój bohater opuści swoją brykę, aby policzyć się z wrednymi rzeźmieszkami opłacanymi przez wrogie gangi. W tym dziele wielce pomocne okażą się nie tylko pistolety, ale także karabiny różnego typu, UZI, granatniki oraz pistolety z tłumikiem. Gdy Tanner znajdzie się na zewnątrz budynku, wtedy jego poczynania filmowane są z perspektywy trzeciej osoby, natomiast wewnątrz pomieszczeń gra staje się klasycznym FPP'em. Warto jeszcze wspomnieć, że wśród lektorów podkładających głosy usłyszysz aktora Mickey'a Rourke'a oraz brytyjskiego piosenkarza Iggy'ego Popa.

DRIVER 3 ukaże się na rynku w marcu – a ponieważ GTA to już gra półtoraroczna, szybko może się okazać, że w gatunku wyścigów-strzelanek zarządzi nowa królowa.

Podczas pościgów będziesz musiał uważać na wszelkie przeszkody znajdujące się na ulicach

## Zabawa w skojarzenia

W grze DRIVER 3 można się doszukać odniesień do wielu innych tytułów z ostatnich lat. Z NEED FOR SPEED wzięto dalekie loty samochodów na wzniesieniach, z MIDTOWN MADNESS przeniesiono pomysł w miarę wiernego odtworzenia sieci drogowej wybranych miast, z kolei z MAFII: THE CITY OF LOST HEAVEN i GTA 3 pochodzi wspomniany aspekt gangstersko-strzelecki. A tymczasem spójrz na tę oto postać – czyż nie kojarzy ci się ona z pewnym mrocznym bohaterem, wypełniającym jeszcze mroczniejsze zadania? Dla ułatwienia dodam, że zwą go CODENAME 47...

### Driver 3

Rajdowa / Strzelaninowa

- Atari
- www.driv3r.com

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- Premiera: marzec 2004
- Gra dla: PC, PS2, Xbox

Znów będziesz mógł pobrykać na pełnym gazie po ulicach wielkich miast. Nie bój się ani innych gangsterów, ani policji. Zielone światło dla DRIVER 3!



Dalekie loty bez telemarku... Klimaty niczym w NEED FOR SPEED!



**NA CO WYDASZ  
ZAOSZCZĘDZONE  
PIENIĄDZE?**



**... CHWILĘ SZTUCZNEJ RADOŚCI**

**GRY KOMPUTEROWE  
NIE MUSZĄ BYĆ DROGIE!**





Alias

Wersja polska  
Tribullip  
Premiera: 2004  
Gra dla: PC, PS2, Xbox

Pieć piękna nie jest już wcale taka słaba jak w czasach młodości twęga szanownego dziadka. Kopie, bije, strzela, dusi. Widać, wyżył się baba, musi!

Tasieniemce...

Serial ALIAS (w Polsce „Agentka o stu twarzach”) nie jest pierwszym, który zawędrował na ekrany komputerów. W 1998 roku rekordy popularności było komputerowe „Z archiwum X” – filmowa przygodówka zapisana na 7 płytach CD Program, w którym wystąpili David Duchovny i Gillian Anderson, uważa się dziś za wzorowy przykład „gromniczej” tasieniemcego scenariusza. Jednak sam pomysł przeniesienia serialowych bohaterów do świata gier jest znacznie starszy i sięga 1979 roku, kiedy w Stanach Zjednoczonych zapowiedziano premierę MISSION IMPOSSIBLE. Niestety, autor programu, Scott Adams, nie zdołał wykupić stosownej licencji i w ostatniej chwili zmienił tytuł gry na SECRET MISSION.

**B** londyńce w kusej spódnicy do twarzy z mopem. Zwłaszcza gdy wali nim gnoja po łbie, a potem robi szpagat. Rozbija też nos grubasowi w garniturze. Jest twarda, twarda i niepokonana. Ale zaraz, zaraz jak taka chudziśmia miałaby wygrzmocić armię gangsterów? Czy to w ogóle możliwe? A może ktoś tu sobie jaja robi he?

Sydney Bristow to naprawdę fajna niunia.



# ALIAS

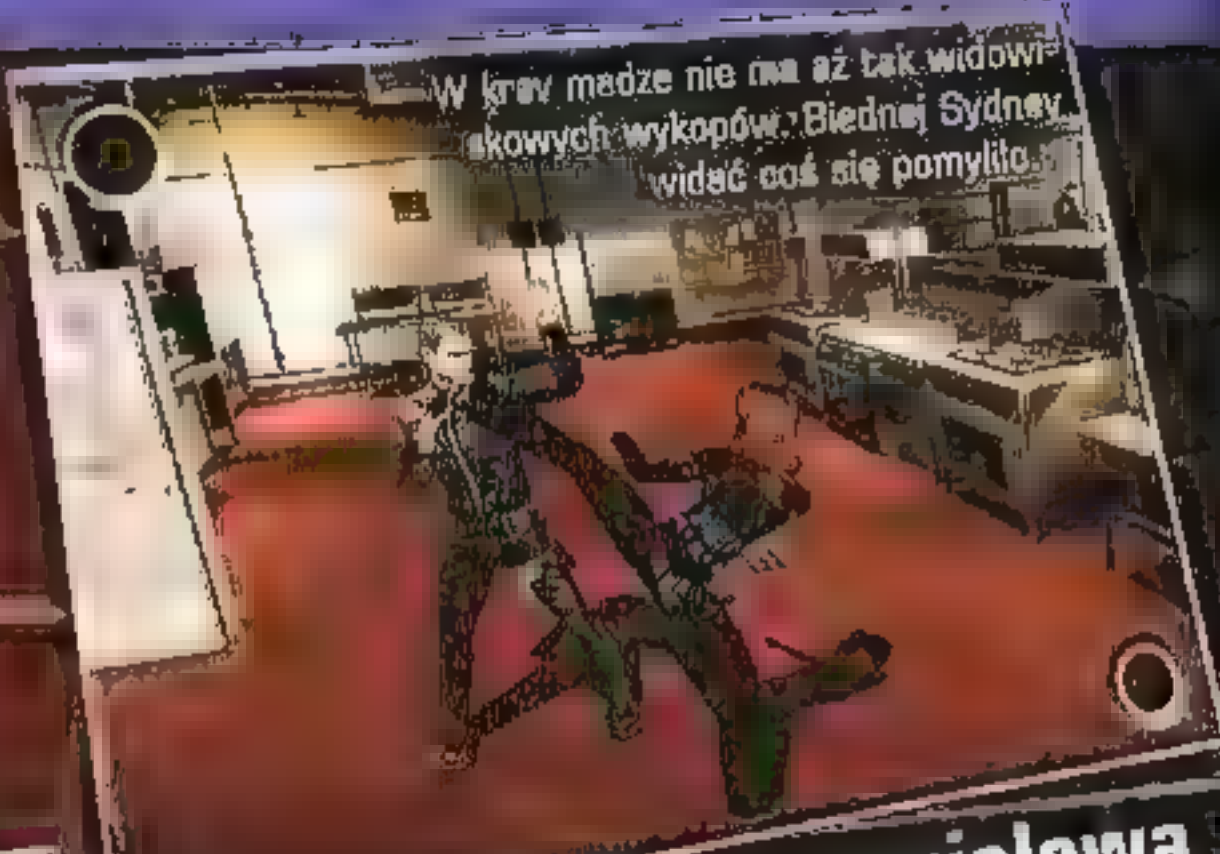
Ma wspaniałą figurę, cudowne oczka, wygimnastykowane cięło i rozumek nie od perady. Na ulicy faceci ogłupiają się za nią jak za jakąś młodą foką. Tym samym panna Bristow stanowi zaprzeczenie tajemnego agenta, który zgodnie z teorią powinien być moziwie przeciętny najłapiej niezuważalny.

O dziewczę, przed kilkoma lety upomniała się o nią pewna agencja rządowa. Smutni panowie w markowych garniturach poprosili dziewczynę, by „zapisala” się do ich tajemnego oddziału operacyjnego SD-6. Sydney odkryła jednak, że jej pracodawcy nie mają nic wspólnego z Centralną Agencją Wywiadowczą. Podłapała więc kontakt z prawdziwym CIA i przez dwa lata donosiła im o wszystkich ruchach lewego kierownictwa. Pracowała w pocie czoła, odważnie wchodząc tam, gdzie jeszcze żadna agentka nie dotarła. Az wreszcie wystawiła przestępców gliniarzom na tacy. uczyla na wakacje. Długie i spokojne. Ale z CIA tak łatwo się nie odchodzi. Arwin Sloane, doktor lingwistyki, geniusz uważany za twórcę potęgi SD-6, wciąż jest na wolności. A dopóki on żyje, Sydney nie zasnę



spokoju. Gra ALIAS powstała na fali popularności „chodzonych bijatyk” i takich zrecenzjówek jak ENTER THE MATRIX czy GTA: VICE CITY. Świadczy o tym liczne dynamiczne sceny walk. Główna bohaterka zna krav magę (izraelską sztukę walki, niezbyt widowiskową, ale skuteczną) i wymachuje nogami nie gorzej niż Chuck Norris. Potrafi też posłużyć się stojącym obok krzesłem, wozem czy też mopem. W klubie muzycznym młota gitarą, zaś w kuchni preferuje białe mięso oraz potężny cios patelnią. Wiesz niesie, że znany z serialu humor ma być znakiem rozpoznawczym komputerowego ALIAS.

Jednak Sydney najwięcej zawdzięcza Samowi Fishrowi z gry SPINTER CELL. Podobnie jak on, przez większość czasu skradła się przeemyka między filarami. Czasem zaś wisi przez chwilę na rurze pod sufitem, by później spaść przeciwnikowi na łeb. 63 kilogramy pięknego, lecz kościstego babska – to



W krav magdze nie ma aż tak widowiskowych wykopów. Biednej Sydney widać coś się pomyliło.

**Sydney Bristow, serialowa „agentka o stu twarzach” przeniknęła do scenariusza gry komputerowej!**

musi boleć. Gracz obserwuje bohaterkę od strony tyłka, starając się bezbłędnie wypełnić wszystkie 10 misji. Przy okazji zwiedza Rumunię, Brazylię, Monako i Arabię Saudyjską.

W pracach nad programem wzięła udział nie mała taśmowizyjna ekipa. Pomysł na grę opracowali scenarzyści serialu, zaś w studio dźwiękowym pojawili się aktorzy grający główne role – m.in. Jennifer Garner (Elektra z „Daredevila”) oraz Ron Rifkin (sekreterz stanu w „Sumie wszystkich strachów”). Już dziś wiadomo, że jeśli program odniesie sukces, powstanie ALIAS 2. I wówczas będziesz mieć miniserial na komputerze.



# NAWET TE NAJLEPSZE!





GRA TWÓRCÓW ROBIN HOOD I DESPERADOS!

# CHICAGO 1930

W SPRZEDAŻY OD 18 MARCA. CENA 29,99 ZŁ

Dzięki CHICAGO 1930 możesz przeżyć niesamowite przygody w czasach prohibicji. Masz do wyboru dwie kampanie, różniące się nie tylko misjami, ale też zasadami rozgrywki. Możesz wcielić się w żołnierza mafii albo w dzielnego policjanta, który strzeże spokoju mieszkańców miasta

**Jako gangster:** dostaniesz wiele niebezpiecznych zadań - na przykład zniszczenie konkurencyjnej gorzelni, wydostanie szefa z domu publicznego w czasie policyjnego nalożu lub eliminację oskarżyciela

**Jako agent federalny:** będziesz mógł prowadzić dochodzenia, ochraniać ważnych świadków, organizować naloży, udać się do siedziby mafii, by aresztować jej szefa - oczywiście wszystko z poszanowaniem praw!

**WYBIERZ, PO KTÓREJ STANIESZ STRONIE!**

Z zestawie znajdziesz:

- Kartonowe pudełko
- Płyta CD z grą Chicago 1930 w tekturowym etui
- 64-stronicową książkę z instrukcją, opisem przejścia i ciekawymi informacjami o grze



# EXTRA GRA WYMIATA !!!

Grę od 18 marca extra! Grę z dodatkami i książką w komplecie! Wymiatane! Wymiatane! Wymiatane! Wymiatane! Wymiatane!



# GANGLAND

**Duńczycy tworzą grę o włoskich gangach w Ameryce. Ukraińscy piraci przerzucają ją z bułgarskich tłoczni do Polski. Zarabiają Ruscy...**

**A**meryka. Kraj wielkich perspektyw, fajtapowatych policjantów i szybkiej kasy. To tu człowiek oddycha pełną piersią, tu gra na koniach w dzień i wykańcza konkurencję w nocy. Powiem ci jedno – dobrze zrobił ten, że tu przyjechał. Szkoda tylko, że bezpośredni powód mojej zamorskiej wyprawy jest tak smutny.

Było nas pięciu. Ojciec, Sycyliczyk, z dzadą pracującym w Cosa Nostra nazywał nas jak leci: Romano, Angelo, Sonny, Chico i Mario. Oplekował się nam dziadek, który stara się wychować nas na ludzi. Młodość spędziliśmy na strzelnicach i w kasynach, a także na podwórku produkując bimber dla obroźnie chorej babci. Gdy dorosliśmy nasze drogi rozeszły się. Trzech moich braci sprząło czwartego tak, że trumnę trzeba było kupić okrągłą, za to piaską jak deseczka. Dzień po pogrzebie dziadek poprosił mnie, bym wyruszył szlakiem morderców, wyrównał rachunki, bo krwi w tej rodzinie bez jego zgody nikt nie będzie przelewał. W miesiąc później opalałem się już na pokładzie niowca płynącego ze słonecznej Sycylii do Stanów Zjednoczonych!

## Multum gatunków

W grze GANGLAND wcielasz się w jednego z czterech braci, którzy w latach 20. ubiegłego wieku przybywają do dużego amerykańskiego miasta i rozpoczynają karierę w podziemnych strukturach nie do końca egalitarnej organizacji. Wszystko wokół ciebie żyje. Po ulicach chodzą przypadkowi ludzie, krążą tramwaje i samochody, gaciarze sprzedają szmatławce za dwa

centy sztuka, a sklepikarze otwierają rankiem swój biznes, by wieczorem zamknąć go na cztery spusty. Na miejscu jest też policja, która stara się, by żaden warchoł nie zakłócił spokoju mieszkańców miasteczka.

W tak prawdziwym świecie nie możesz liczyć na błyskawiczną karierę. Zaczynasz jako klasyczne mafijne popychadło. Trudnisz się

zami i wymuszeniami, wrzucasz fałszywe podręcznym urzędnikom, czasem daśz też komuś po ryju.

Za zarobioną kasę najmujesz koleśki, którzy chodzą z tobą na akcje.

Są wśród nich prawdziwi twardziele z pistoletami w kieszeni, zabójczo piękne laski z karabinami pod kciuk, snajperzy, karatecy, a nawet właściciele bazoak. Razem zdobywacie doświadczenie bojowe i z czasem bez najmniejszego problemu wykonujecie naprawdę złożone misje, takie jak zamachy na wysoko postawionych urzędników czy przejęcie burdelu i kasyna.

Z czasem stajesz się gangsterem na tyle potężnym i pewnym siebie, że rzucasz wyzwanie urzędującemu ojcu chrzestnemu. Staruszek chrząka coś i pada na ziemię – od tej pory to ty rządzisz w mieście.

## Mister Al Capone

Pochodził z Brooklynu. W młodości zajmował się drobnymi kradzieżami. Jako 19-latek zabił, by mieć forszę na randki. W 1918 roku przeniósł się do Chicago, gdzie pędził bimber. Za zarobioną kasę przejmował kasyna i burdela. Do Nowego Jorku wrócił w głorii sławy. W wieku 30 lat miał już w kieszeni burmistrza i policję. Robił, co chciał, zabijał, kiedy chciał i kogo chciał. Do czasu. Capone zmarł w 1947 roku na syfilis – efekt długiej odysei za mafiowską podatkową... Z 3-letnim nie zadziarski.



Photo courtesy of Mario Gomes  
**AL "SCARFACE" CAPONE**



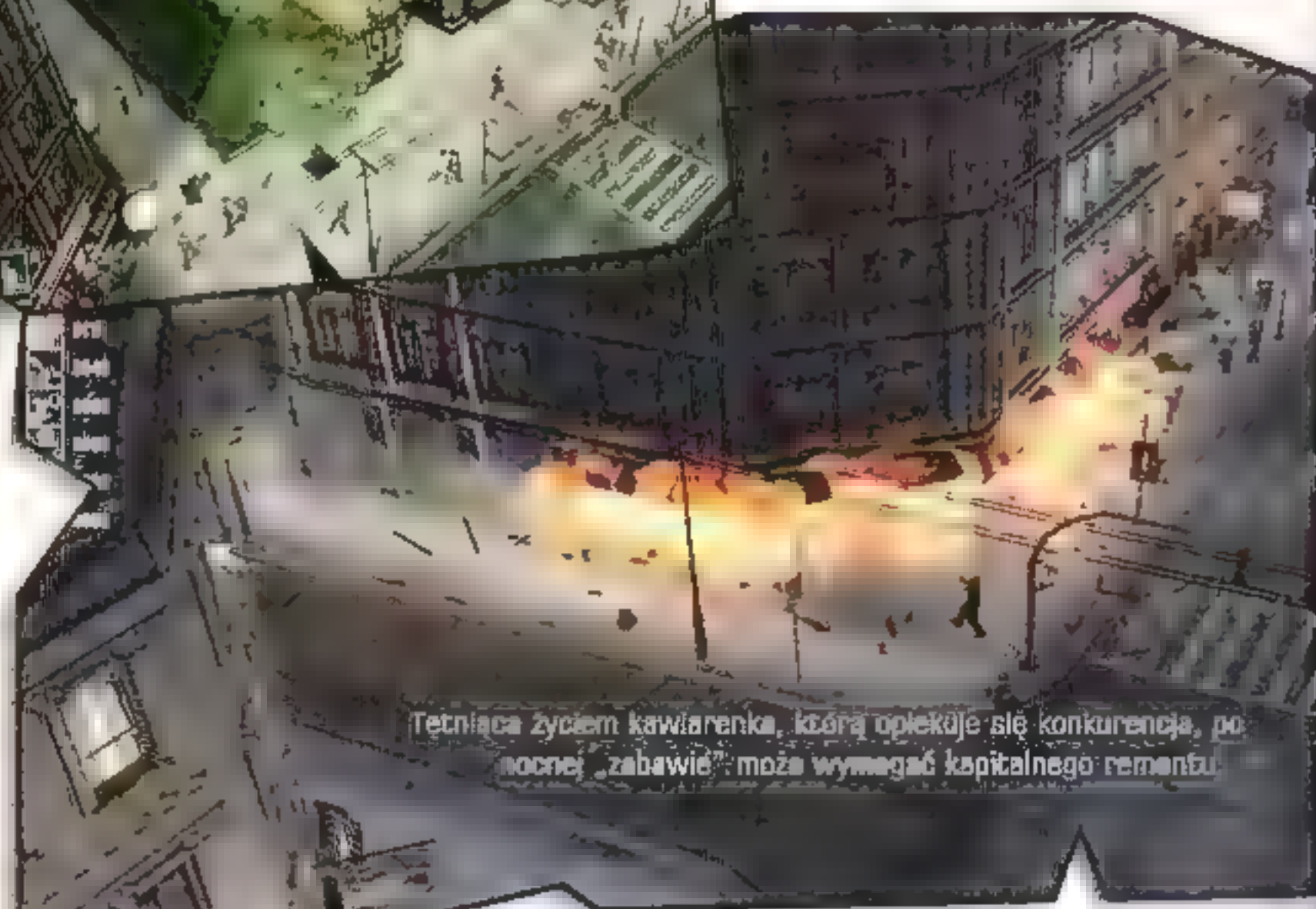
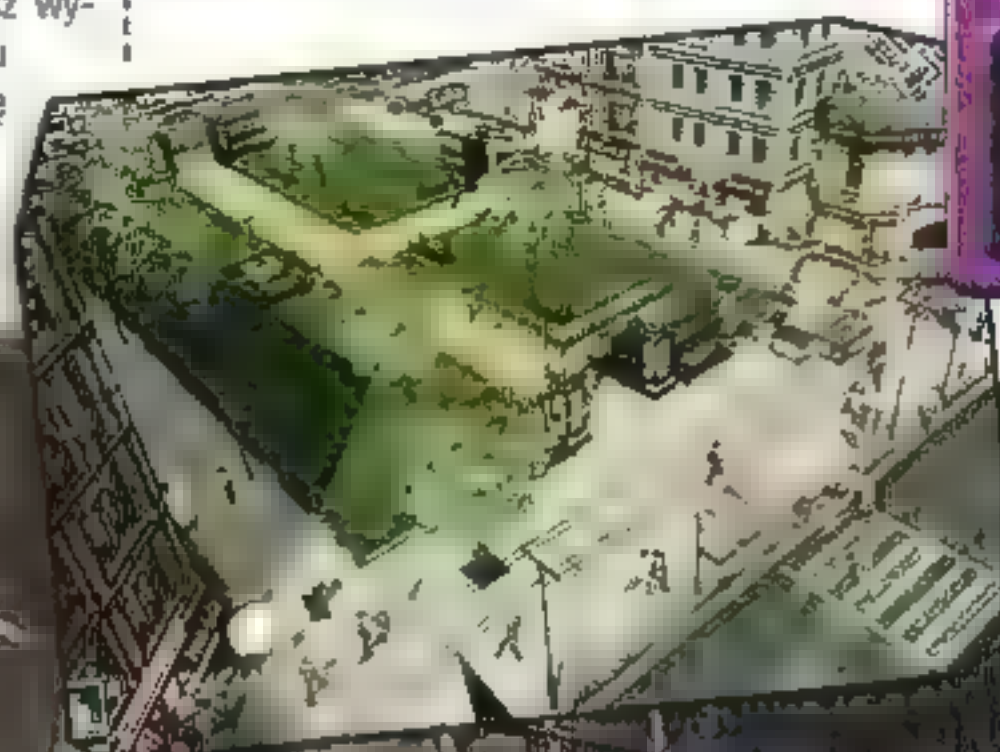
player przeznaczony dla 8 osób. Grając, zetkniesz się z około 20 różnymi osobami istotnymi dla fabuły gry, aż 500 postaciami niegrywalnymi i blisko tysiącem zwykłych mieszkańców miasta. Ukończenie programu zajmie ci co najmniej 30 godzin. To więcej, niż wytrzymałbyś w więziennej celi, siedząc sam na sam z twardym Sonnym i Vicem. Szkoda, że do gry nie dołączają stałych majątek.

W tym momencie

GANGLAND nabiera bardziej strategicznego charakteru. Ostrożnie zarządzasz finansami, starając się zwiększyć przychody i ograniczyć koszty. Otwierasz restauracje serwujące alkohol, prowadzisz sklepy z bronią, żenujesz się i płodzisz dzieci (najwinniejszych sprzymierzeńców). Z czasem mścisz się na braciach, którzy zawiedli twego dziadka. Stawiasz dom, sadzisz drzewo. Jesteś człowiekiem spełnionym.

## Szczęśliwe numerki...

GANGLAND pojawi się w sklepach wiosną tego roku. Przyniesie 26 misji dla pojedynczego gracza oraz tryb multi-



Teżniąc życiem kawalerka, którą opiekują się konkurencja, po nocnej zabawie może wymagać kapitalnego remontu.

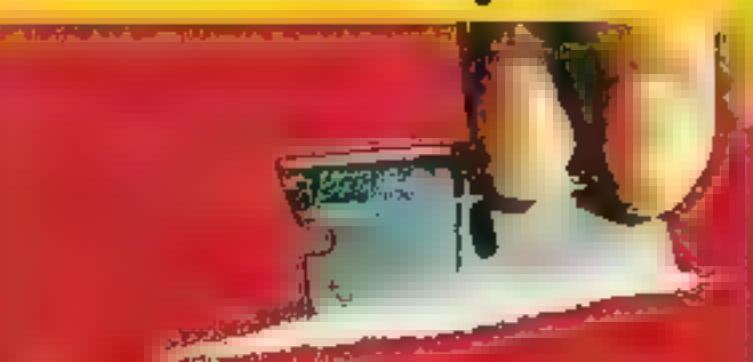


*(The following information was obtained from the records of the Federal Bureau of Investigation.)*

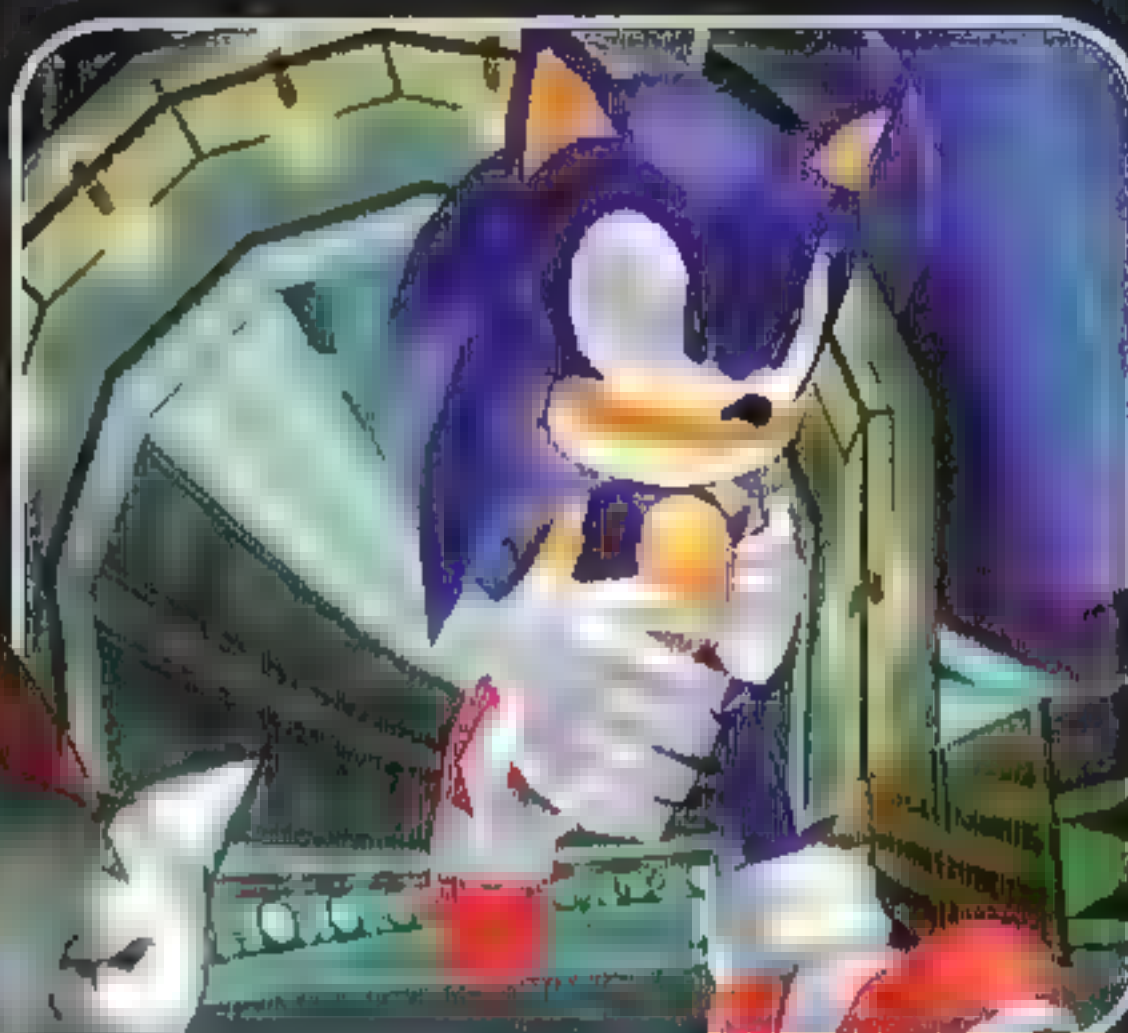




## Podstuchaliśmy...

[illegible][illegible]

W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować obraz państwa, który jest w rzeczywistości nie do zaakceptowania. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować obraz państwa, który jest w rzeczywistości nie do zaakceptowania.



**Sonic Adventure DX**

**J**eż Sonic, sławna maskotka firmy Sega, przywędrował wreszcie na PC. Droga, którą musiał pokonać, była długa i ciężka. Gra SONIC ADVENTURE DX uka-  
zała się bowiem przed trzema laty na konsolę Dra-  
goncast, aby później przeskoczyć na GameCube. Wersja  
pocetowa niewiele różni się od oryginału. Oto na Ziemię  
przybywa okrutny doktor Robotnik (tak, tak – facet tak  
właśnie się nazywał). Doktor chce za pomocą siedmiu  
kryształów chaosu podbić całą planetę, a następnie założyć  
na niej Zjednoczone Emiraty Robotnicze. Sympatyczny język  
oraz jego przyjaciele – Knuckles, Tails, Amy Rose i Wielkikot  
– postanawiają utopić utopijny pomysł Robotnika w najbliż-  
szej kluży. W tym celu biegają jak najeżeni po ponad 50  
planszach, zbierając kolorowe świecidełka i skacząc z plat-  
formy na platformę. Dla miłośników gier z językiem  
SONIC ADVENTURE DX to pozycja  
obowiązkowa!

## Boss: La Cosa Nostra

**P**ołączenie GANGSTERS z CHICAGO 1930 polane trójwymiarowym soczkiem sprzed trzech lat. Na szczęście oprawa graficzna jest jedyną niedoróbką, jaką popełnili panowie z firmy Hekeplex. Dołącznie osiemdziesiąt lat temu miodzutki, ale niezbyt opalony Włoch nazwiskiem Paermo przybywa do Stanów Zjednoczonych. Błyskawicznie nawiązuje kontakty z rodzimą mafią i zaczyna rabotać na rzecz rodziny Terranova. Dzięki licznym sukcesom (udane skoki i zemachy) zdobywa za-



ufanie ojca chrzestnego który z e-  
ga mu zadanie specjalne – rozkrę-  
cenie delegatury maří na Nowy  
Jork. Gra BOSS LA GOSA NO-  
STRA jest strategą z czasu rzezo-  
wistego z rozwojem postac  
i skromnym wątkiem ekonomicz-  
nym. Gracz będzie bowiem zatrud-  
niał pracowników i płać im  
pensje, a także wydawał szma, na  
robi natomiast bez końca krojąc re-  
reli kasyn. Dziwi jedynie fakt, że za to  
em wzięli się Koreańczycy.

## Kill.Switch

**K**onami tworzy już gry na PC. Capcom też (vide CHAOS LE-GON), nie więc dziwnego, że i Namco — kolejny japoński gigant — spogląda maszynowym wzrokiem w kierunku właścicieli baszaków. Jego KILLSWITCH to widowiskowa strzelanka TPP ze śliczną grafiką i — dość banalną fabułą, którą producent dość nieudolnie stara się utrzymać w tajemnicy. Wiadomo już, że główny bohater pracuje dla tajemniczej organizacji i wykonuje misje na całym świecie (Bliski Wschód, Korea Północna, Morze Kaspjskie). Potrafi kryć się za przeszkodami i ostrzeliwać się z nich, także niewystawiając głowy — na ślepek!



# Star Wars: Battlefront

**K**olejny owiany mgiełką tajemniczości produkt firmy LucasArts. Wiadomo o nim właściwie tylko tyle, że będzie dynamiczną sieciową strzelanką, osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen. Logując się do serwera, gracz wybierze postać, którą chce kierować. Do dyspozycji dostanie 20 różnych wojowników z czterech różnych armii: imperialnej, rebelianckiej, droidów oraz klonów. Następnie wybierze mapę – jedną z kilku dziesięciu dostępnych – i skoczy na jedną z 10 planet, takich jak Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine czy Naboo. W czasie walki wykorzysta indywidualne umiejętności danej postaci, a także skorzysta ze znalezionej broni i stanowisk ciężkich karabinów maszynowych. Otrzyma również dostęp do około 15 pojazdów, takich jak AT-ST, X-Wing czy speeder. W grze wezmie udział 32 graczy w LAN i 64 w Sieci, nie zabraknie też trybu single player.



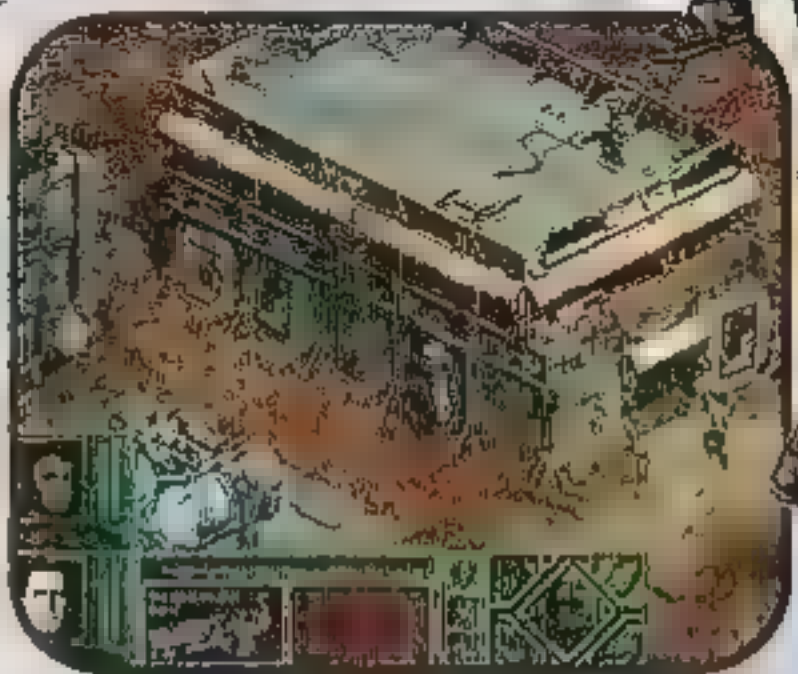
## MetalHeart: Replicant Rampage

PC

## Alpha Black Zero

PC

ani serii FALLOUT wreszcie mają na co czekać. Po zapowiedzianym niedawno THE FALL: LAST DAYS OF GAIA na horyzoncie pojawił się kolejny tytuł, który za nspirowany został kultową produkcją RPG Rosyjskie METALHEART przeniesie cię na odległą, zniszczoną przez wojnę planetę, gdzie każdy dzień oznacza konieczność walki o życie. Świat ten zamieszkują nomadzi, mutanci, replikanci i cyborgi, a także najrozmaitsze bestie, niejednokrotnie o rozmiarach większych od rozmiarów dorosłego człowieka. Całą resztę niemal żywcem przeniesiono ze wspomnianego FALLOUT. Jest więc charakterystyczny izometryczny widok, bitwy toczące się w trybie turowym, bogactwo przedmiotów (w tym broni, implantów), możliwość prowadzenia rozbudowanych rozmów z napotkanymi postaciami, a nawet sześciopersonowa drużyna, z którą gracz może się zapędzić aż na koniec bezkresnej pustyni.



Jest rok 2368. Rząd z trudem zapobiega kolejnym zamachom, lecz nazwiska wysoko postawionych urzędników coraz częściej pojawiają się na gazetowych stronach z nekrologami. Porucznik Kyle Hardlaw z drużyny Alpha Black Zero dostaje sygnał SERIOUS SAM i prosty rozkaz: wyeliminować niebezpieczeństwo, zanim ono wyeliminuje jego. Żołnierz zbiera więc ekipę i wyrusza do miasta Olympus, znajdującego się na targanej politycznymi zawieruchami planecie Qahiran (znanej dawniej jako Mars). Walcząc o pokój, walczy o swoje dobre imię, gdyż ciąży na nim oskarżenie o zdradę. Gra ALPHA BLACK ZERO jest widowiskowym shooterem TPP z dużą ilością potężnych broni oraz inteligentnych przeciwników. W programie nie brakuje też misji, w których trzeba się skradać. Tak po cichutku... Termin wydania: I kwartał 2004



## Soldiers: Heroes of World War 2

PC

Ta produkcja podobno zrywa kask z głowy. W przypadku gier wojennych nie jest to najlepsze określenie, ale trudno się nie zgodzić, że SOLDIERS wygląda pięknie i obiecuje naprawdę sporo. Ukraińcom pracującym dla Codemastersa marzy się bowiem – uwaga – taktyczna strategia akcji w czasie rzeczywistym, w trybie TPP. A po ludzku? I wojna światowa, trzy strony konfliktu (Rosjanie, Niemcy i Amerykanie), ponad 30 rozbudowanych misji wzorowanych na wydarzeniach autentycznych i niezwykle realistyczna fizyka pola walki, włącznie z możliwością całkowitego zniszczenia wszystkiego, co widać na ekranie. Do tego doliczyć należy około 100 pojazdów i 25 rodzajów broni, a także perfekcyjną Sztuczną Inteligencję. A gracz? A gracz, niczym w klasycznych RTS'ach, kieruje niewidzialną drużyną. W dowolnej chwili przechodzi do trybu Direct Control i wciela się w pojedynczego żołnierza. A wówczas strzeże, szokuje i jeszcze raz strzeże.



## Star Wars: Republic Commando

PC/Xbox

Commando na usługach Republiki? Arnold po stronie Anakina? A i owszem! REPUBLIC COMMANDO to rozboczony tytuł nowej strzelaniny FPP/TPP ze świata Gwiezdnych Wojen, w żaden sposób niezwiązanej ze znaną serią JEDI KNIGHT. Napędzony silnikiem Unreal, program przedstawi losy żołnierzy jednostki do zadań specjalnych, działających na tyłach wroga w czasie słynnej wojny klonów. Gracz weźmie udział w ponad 20 misjach bojowych i zwiedzi kilka różnych planet, w tym Geonosis. Spotka również postacie znane z kina. Gracze pokierują niewielkim oddziałem. Autorzy programu nie kryją swej fascynacji METROID PRIME i zapowiadają, że ich gra również będzie dynamiczna, a do tego realistyczna – aż do bólu. REPUBLIC COMMANDO trafi do sklepów wczesną jesienią.





Podsluchaliśmy...

Apokalipsa

Wyskakujące wersje alpha to już normalne zjawisko. W grudniu w Siośi parowały się wczesne „Jedynki” STALKER, DILUMON LOST I PAINKILLER, dwóch dekadzie zapowiadających się shooterów FPS. Na początku stycznia okazało się, że nie skończyło się na Warcraft, preciekawiając, którą stronę wybierze się w znanym wszystkim strategom świecie fantasy. Produkcja, która ma być czarną gwiazdą oprogramowania – tylko czy przypadkiem nie ma być celowa?

Natasha

Gracze w konsolową wersję RANDOM SIX 3 trafili do pomieszczenia, na którego ścianach wiszą plakaty. Można z nich zobaczyć różne strony WWW. Pewnie przedobrzebny producent faktem wywalił swoją domową i złożył na niej wycięte paniegratki. Ubi Soft stwierdziła, że nie będzie – nie opnie się przed szatanką.

Jonas i Kuba

Jonathan Davis, lider nie-metaloowego zespołu Korn, szykuje własną grę komputerową w programie POP SCARS będzie mógł wybrać ze różnych gwiazd rocka i metalu, takie jak Korn, Limp Bizkit, Skid Row, Metallica czy Mary J. Blige. Dodał, że Natashę Kukulską nie przewidzi.

„Kulka” i „Kula”

Silnik QUAKE 2 w strategii? Tak jest, to możliwe. Grupa fanów serii UFO: ENEMY UNKNOWN pracuje obecnie nad budową UFO: ALIEN INVASION. Gracze będą mogli w niej edytować misje, tworzyć własne czynniki, włączyć różne elementy, zmieniać ich działanie.

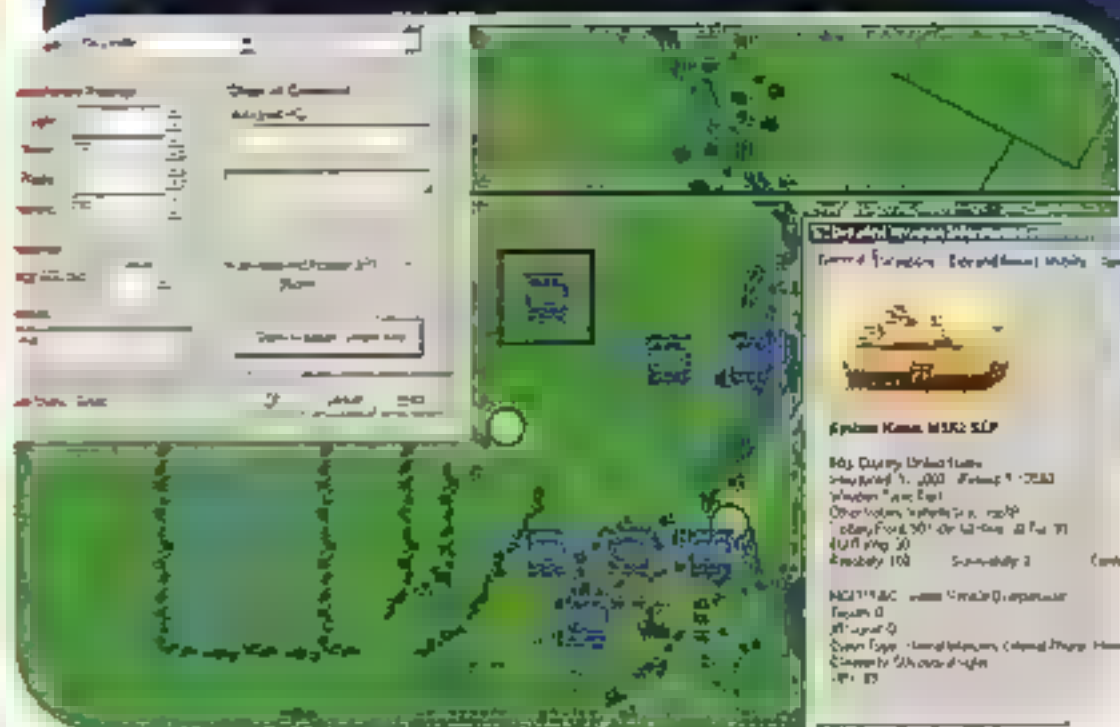
„Kulka” i „Kula”

Będą kolejne części GTA? Firma Rockstar zapowiedziała, że w tym roku wyjdzie GTA: SAN ANDREAS. Tym samym powstanie, że w następnej odsłonie kultowej serii będzie gra SAN CITY, która się nie wyprowadzi.

„Kulka” i „Kula”

Popularna seria Gta Premiera przyciąga uwagę. Firma CD Projekt, wydawca serii, zapowiedziała plany wydawnicze zaskakująco wydawać i dojechać do wieloletniej, że aby uzyskać wysoki poziom wydawniczych tytułów, należy wydawać je w trzech seriach. Nowe ekstrakty pojawią się w polskiej wersji i zapewne pojawią się, będą zawierać 64-stronicowe książki z instrukcją, poradnikiem i wieloma ciekawymi informacjami. Numer będzie zawierał strategię CHICAGO 1930 (nowy program autorów DESPERADOS I ROKA HUNTER). Przy okazji premiery gry firma CD Projekt zorganizowała wielką sympatyczną imprezę w klubie Prohibicja w Warszawie. Na wieczór zaproszono ponad 50 „zabójczych” aktorów, które można było powołać grę w roli.

Point of Attack 2

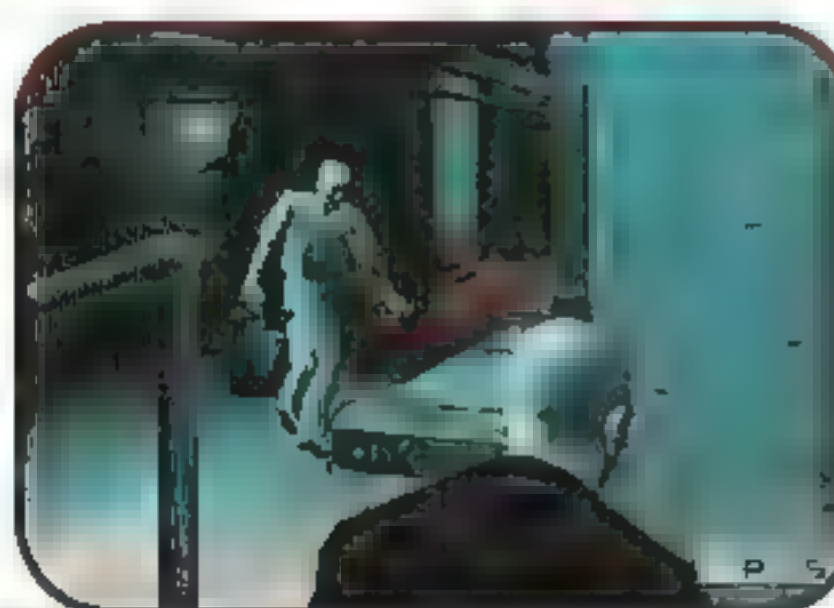


Strategia REAL WAR udowodniła, że współpraca programistów z amerykańskim wojskiem wcale nie musi wyjść grze na dobre. Mimo to firma HPS Simulations wciąż drąży temat. Ich POINT OF ATTACK 2 zostało przygotowane na życzenie rządu i dopiero później zmodyfikowane tak, by sprostać oczekiwaniom hardcore'owych graczy. Cóż to oznacza? Przede wszystkim bardzo złożoną zawartość w nietypowej, lekko „excelowej” szacie graficznej. Po wtórne rozgrywkę na poziomie taktycznym (pluton, pojedyncze pojazdy), z uwzględnieniem wsparcia artylerii, możliwości rzucenia do boku okrętów wojennych, śmigłowców czy np. broni chemicznej. W Stanach Zjednoczonych program wywołał sporą burzę, gdyż – obok misji w Korei, Niemczech i w centrum treningowym USA – można w nim przeprowadzić symulację ataku terrorystycznego na niemal dowolny cel. Czyżby wujaszek Osama dostał wreszcie grę dla siebie?



Hitman 3: Contracts

Łysy wrócił. Zmężnał, wyrósł, jeszcze bardziej wyłysiał. Nałożył nową masę, na czochę, która błyszczy mu się przy odpowiednim oświetleniu. Cuda? Nie leśszy silnik i dalsze przygody. Historia piałnego mordercy numer 47 tym razem rozpocznie się w Paryżu. Hitman wpadnie tam w nieładę kłopoty i ciężko ranny, z najwyższym trudem powalczy o życie. Zyska na szczęście nowe umiejętności i nauczy



się korzystać z zabójczych broni. Sama gra stanie się znacznie bardziej mroczna i brutalna – akcja przeniesie się m.in. do rzeźni, z której pochodzą pierwsze ujawnione obrazy. Autorzy gry obiecują jednak, że do końca wcale nie będzie tak ciężko jak dotychczas. Ukończenie złożonego wstępu z pewnością zmusi graczy do intensywnego myślenia, lecz później poziom trudności będzie rosł raczej powoli. Premiera programu zapowiadana jest na wiosnę.

TOP-13 LISTA

- |    |                           |                    |     |
|----|---------------------------|--------------------|-----|
| 1  | NFS: Underground          | PC, PS2, Xbox, GCN | 127 |
| 2  | Diablo 2                  | PC                 | 008 |
| 3  | GTA Vice City             | PC, PS2            | 025 |
| 4  | Gothic 2                  | PC                 | 060 |
| 5  | The Sims                  | PC, PS2            | 003 |
| 6  | Warcraft III              | PC                 | 010 |
| 7  | Morrowind                 | PC, Xbox           | 034 |
| 8  | Max Payne 2               | PC, PS2            | 071 |
| 9  | SW: Knights of the Old... | PC, Xbox           | 130 |
| 10 | Neverwinter Nights        | PC                 | 014 |
| 11 | Grand Theft Auto III      | PC, PS2            | 001 |
| 12 | Medal Of Honor:...        | PC                 | 002 |
| 13 | FIFA 2004                 | PC, PS2, Xbox      | 057 |





## Crazy Taxi 3

**S**trażki taksówkarzy należą już do przeszłości – taksówkarze krążą teraz po swych rodzinnych miastach w poszukiwaniu sprawnych kas fiskalnych i nawet nie myślą o tym, by protestować. W tym samym czasie brytyjskie Empire Interactive przenosi z konsoli Xbox zrecenzowaną z tytułową CRAZY TAXI 3. Gracz po raz drugi (sic!) będzie mógł pobawić się w zwanego taksówkarza i zająć się przewożeniem pasażerów w możliwie karkołomnym stylu. Za efektowne poślizgi i skoki dostanie od klientów dodatkowe pieniądze, które zamieni później na rozmaite maści bonusy. W programie znajdzie się 12 kierowców, 12 samochodów, kilkanaście minigier i trzy duże miasta. Nie będą to jednak wirtualne wersje miejscowości istniejących w rzeczywistości, ale swobodne wariacje na temat Los Angeles, Las Vegas i Nowego Jorku. Grafika w chwili obecnej wygląda nieco konsolowo (niska jakość tekstury, rozmycie, piksele), lecz w ostatecznej wersji wszystko ma być cudo.

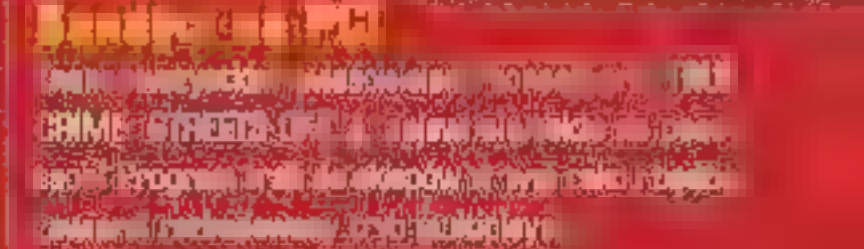
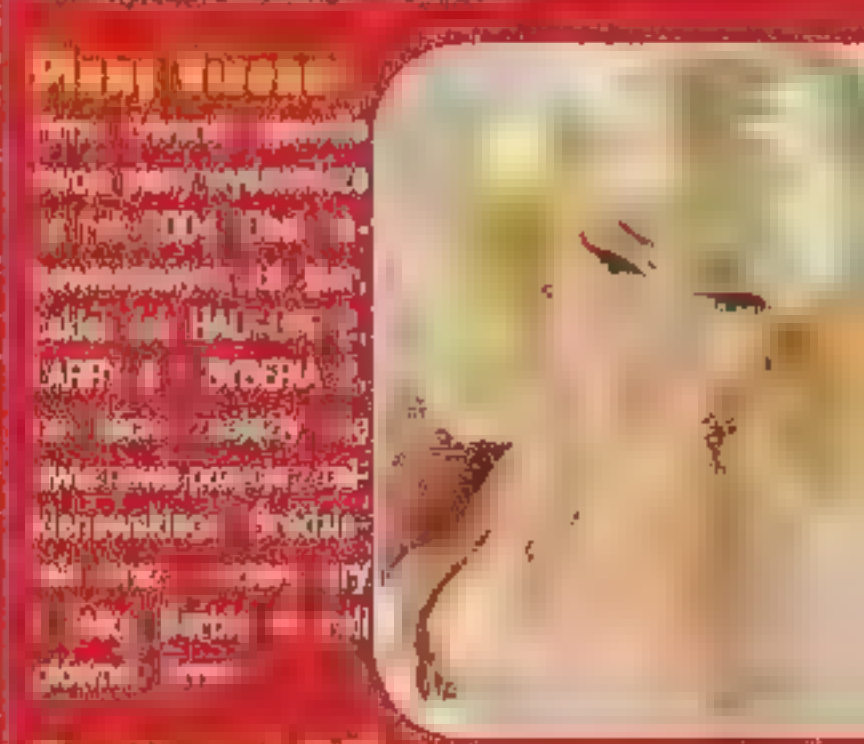
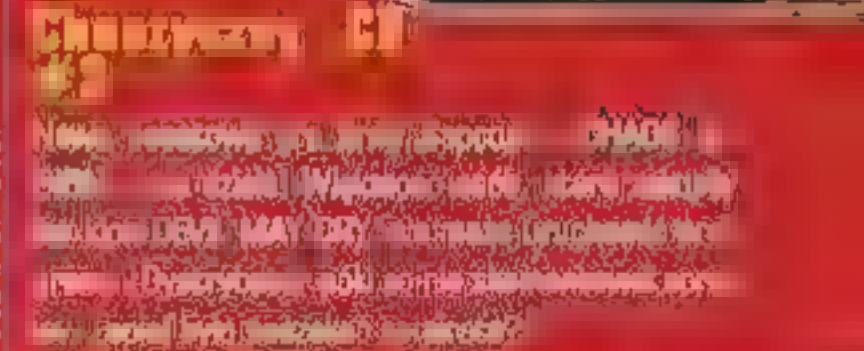


## Desperados 2



**A**lbo to fasola z bekoniem tak śmierdzi, albo wraca moda na western. Polacy z firmy Nawar zapowiedzieli strzelaninę GUNFIGHTER, a w ich ślady popadli twórcy DESPERADOS. Po ukończeniu prac nad CHICAGO 1930 (strategią w stylu COMMANDOS, opowiadającą o zmaganiach gangsterów z policją w epoce prohibicji) postanowili stworzyć sequel swego największego hitu. Przygotowali nowoczesny trójwymiarowy silnik oraz ponad 10 obszernych lokacji – miasteczka, forte, indiańskie osady, kaniony, stacje kolejowe, kopalnie i wymarłe wioski. Zaprogramowali też 25 misji wymagających skradania się i odwracania uwagi strażników, a także pojedynkowania się w pięknym słońcu. Wątpliwości budzi jedynie możliwość oglądania bohaterów zza ich pleców, niczym w rasowych grach TPP. Czyżby programiści Spellbound planowali zakończyć swój blisko czteroletni romans z miłośnikami strategii i przenieść się na bardziej wygimnastykowane formy akcji? Uroda w miejsce intelektu? Oj, coś pachnie mi to popcornem.

## Podstuchaliśmy...



# PRZEBOJÓW

## Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

### Poczekalnia...

136 Beyond Good & Evil - PC, PS2, GCN, Xbox	NEW	045 Ghost Master - PC	
104 Baldur's Gate 2 - PC		131 Pro Evolution Soccer 3 - PC, PS2	
137 Final Fantasy X - PC, PS2	NEW	132 LotR: War of the Ring - PC	
032 Battlefield 1942 - PC		056 Midnight Club 2 - PC, PS2	
055 Etherlords 2 - PC		133 Broken Sword 3 - PC, PS2, Xbox	
019 Disciples 2 - PC		134 HP: Guildwatch World Cup - PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	
138 Legacy of Kain: Defiance - PC, PS2, Xbox	NEW	141 Space Colony - PC	NEW
044 Colin McRae Rally 3 - PC, PS2		142 Armed and Dangerous - PC, Xbox	NEW
139 Railroad Tycoon 3 - PC	NEW	054 Piraci z Karaibów - PC, Xbox	
059 SW Jedi Knight: Jedi Academy - PC		143 Galactic Civilization - PC	NEW
140 The Hobbit - PC, PS2, GCN, Xbox, GBA	NEW	012 SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast - PC, Xbox, GCN	
015 Age of Mythology - PC		125 Prince of Persia - PC, PS2, PSX, Xbox, GCN, GBA	
030 Mafia - PC, PS2		009 Tony Hawk's 3 - PC, PS2, GBA, Xbox	
005 Max Payne - PC, PS2, PSOne, Xbox		073 Call of Duty - PC	
031 Medieval Total War - PC		144 Age of Wonders: Magic Cienia - PC	NEW

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród, nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Jedyń w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa\_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt.

**CDPROJEKT**





# BEYOND GOOD & EVIL

Chcesz poznać prawdę?  
Nadeszła twoja szansa!  
Wraz z ponętą fotore-  
porterką, świniowa-  
tym oraz pewnym  
błędym ryce-  
rzem rozwi-  
kłasz intrygę  
wszechczasów!

**M**iejsce akcji gry w rzeczywistości jest w rzeczywistości tym, czym było się w rzeczywistości. Kiedy mowa o rzeczywistości, to o rzeczywistości.

W rzeczywistości, to o rzeczywistości.

1984 (KREWIKI)

Archiwa w rzeczywistości, to o rzeczywistości.

na Hilla, to o rzeczywistości.

Śmierci, z rzeczywistości.

Reklama, to o rzeczywistości.

W życiu liczą się też te drobne przyjemności, jak zakupy



Świat Hillys oszalał na kolorowymi neonami i błyszczącymi światłami

Walka sa... poległych w... cenne kryzys...

Podczas prac nad tą grą nie krzywdzono zwierząt!

## Obrazki na papierze

O fotografii w dzisiejszym tego słowa znaczeniu świat usłyszał w 1839 roku. Wtedy to nowy termin został umieszczony w encyklopedii. Ojcem fotografii okrzyknięto Francuza, L.J.M. Daguerre'a, choć podobne wyniki kilka lat wcześniej otrzymał Anglik, W.H.F. Talbot. Niestety, nie było wtedy maili i zanim wieść o tym dotarła do Europy, całą śmietankę (i nieźłą kasę) spił Daguerre...

Fotografia oznacza dziedzinę sztuki i techniki zajmującą się rejestrowaniem obrazów przedmiotów rzeczywistych na materiałach światłoczułych (np. kliszach, które kupujesz w sklepie). Do wykonywania zdjęć korzysta się z reguły z aparatów fotograficznych, chociaż nie są one do tego absolutnie konieczne – obraz można uzyskać dzięki naświetleniu materiału światłoczułego, na którym ułożono jakiś przedmiot (technika ta to luksografia). Pierwszy aparat foto nazywał się camera obscura – było to drewniane pudełko z otworkiem...

NTV

FEHN DICER

NTV NEWS





W tym miejscu przełącznik użyj

składowe prezentacji

przekonującą komputerową treść

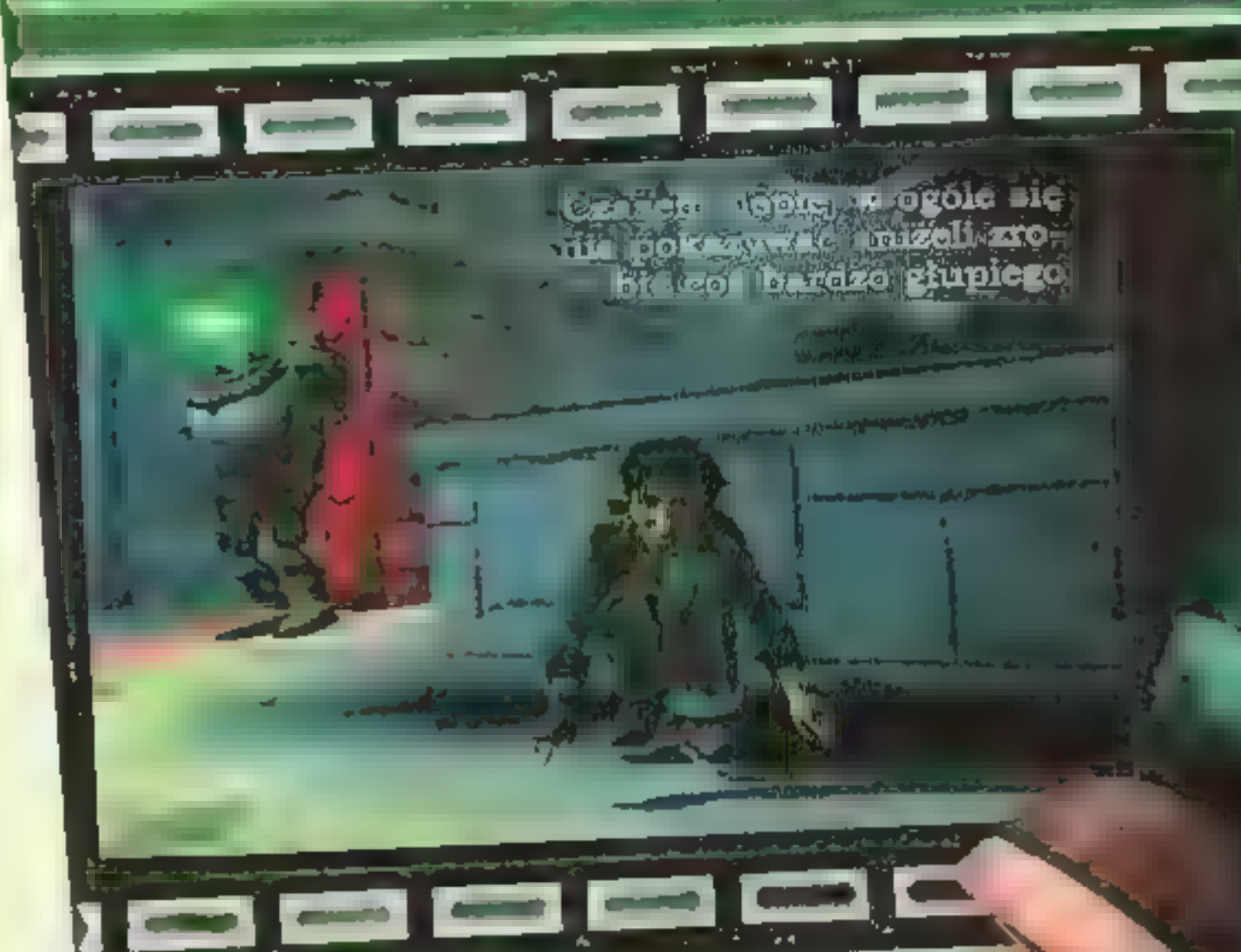
na drugiej stronie. Na szczęście, to reżyserowane zatłumienie pojawia się rzadko i nie irytuje. Z czasem dochodzi się do wniosku, że tak już musi być.

Równie satysfakcjonująca zredukowana forma pozostałych postaci, chociaż oczywiście nie są one aż tak szczegółowo animowane jak takie Jaki. Nie znaczy to jednak, że na ekranie widać błąd. Tak na prawdę to błąd przebiega w rzeczywistości, że bierziesz udział w wyjątkowo dobrej kreacji. Wzrost jest tutaj jakoś tak trudny przy tym – i widać się to zarówno postaci, jak i świata, w którym żyją. Biegnący gęsi – para Jaki – wyglądają trochę tak, jakby były. Właściwie to jest to gra: od RAYMANA albo LAY. U

## Co warto pstrykać?

Poniżej znajdziesz listę gatunków, jakie możesz spotkać na Hillys. Nie bez znaczenia jest także kolumna, w której zawarte zostały ceny, jakich możesz za kolejne fotografie zażądać... Ponieważ tabelka jest dość długa, jej kompletną wersję znajdziesz na stronie 66!

Homo Sapiens	150un
– człowiek, występuje właściwie wszędzie	350un
Capra Sapien	
– sierotka z twarzą kozy	400un
Dipneustes Trilineatus	
– rybka pływająca w hangarze Latarni	2000un
Teratosaurus Imperator	
– glistopodobny boss DomZów (garaż Mammago)	150un
Musca Saprofagia	
– muchy, co latają po całej okolicy	500un
Anemonia Mutabilia	
– wielkie, fioletowe purchle w lochach	



czarna, która w ogóle się nie pokazuje, czyli zrobieć to będzie głupiego







# FINAL FANTASY XI

## ONLINE

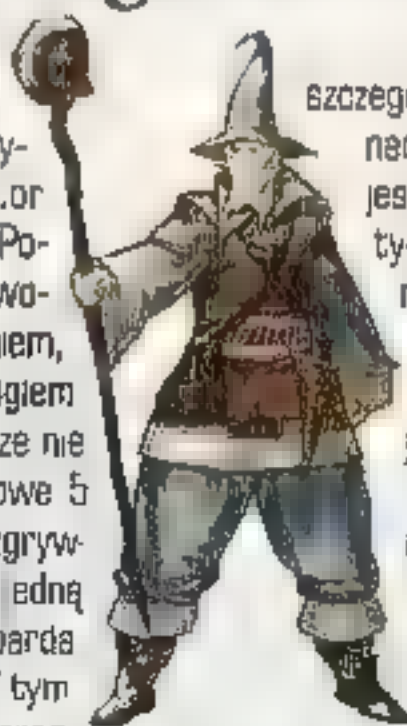
**Ponad 1.000.000 mieszkańców w Vana'Diel...  
Ty także możesz do nich dołączyć, jeśli co  
miesiąc wysupłasz niecałe 13 bugsów!**

**J**edenaste odsłona FINAL FANTASY zasadniczo różni się od swoich poprzedniczek – akcja gry przeniosła się do internetu. Dzięki temu tysiące graczy mogą razem przeżywać niesamowite przygody. Te zaczynają się klasycznie i bez szczególnych fajerwerków ale zapewniam, że fabuła gry w miarę rozwoju akcji okaże się całkiem rozbudowana.

W 863 roku Ery Kryształu, w krainie Vana Diel wybuchła wielka wojna. Mroczny Lord i jego horda bestii rozpoczęli walkę przeciwko oświeconym rasom. Ponieważ czarna godzina właśnie wybiła, sztery najpotężniejsze państwa Królestwo San Doria, Republika Bastok, Federacja Windurst oraz Wielkie Księstwo Jeuno – zjednoczyły się pod wspólnym sztandarem. Całą krainę ogarnęła wojenna zawierucha, a zapotrzebowanie na bohaterów gwałtownie wzrosło.

## Zrób sobie bohatera

Podczas kresacji herosa należy wybrać rasę, pięć twarzy, kolor włosów, wzrost oraz profesję. Początkowo możesz zostać jedynie wojownikiem, mnichem, białym magiem, czarnym magiem, czerwonym magiem bądź złodziejem. Wprawdzie w grze nie uświadczysz więcej niż podstawowe 5 ras, ale na późniejszym etapie rozgrywki możesz przekwalifikować się na jedną z zaawansowanych profesji, np. barda, paladyna, łowcę albo dragona. W tym celu należy najpierw spełnić szereg wymagań. Na przykład by zostać paladynem, musisz najpierw żyjskać co najmniej 30 poziom wojownika oraz 15 mnicha. Ciasota została dość sprytnie zaprojektowana



szczególnie ze w nowym fachu musisz zaczy-  
nać od zera. Ciekawym rozwiązaniem  
jest też możliwość zmiany profesji, kiedy  
tylko masz na to ochotę. W ten sposób  
możesz jedną postacią wyszaść się jako  
wojownik, mag czy złodziej.

Kolajnym zrozumieniem jest „sub-job” czyli drugorzędne zajęcie. Polega to na korzystaniu z dwóch profesji jednocześnie. Z podstawowej korzystasz w 100%, tak jakby nic się nie zmieniło, a z dodatkowej maksymalnie do połowy potencjału podstawowej. Tak więc, mając 32 poziom wojownika, możesz używać umiejętności do 16 poziomu zio-  
dzia

Syntezywanie przedmiotów zajmuje dużo czasu, ale nieźle wygląda



Pomimo iż jestem zwolennikiem otwartego systemu umiejętności, oparty na poziomach rozwój postaci w FFXI nie sprawi mi kłopotów. Co najważniejsze, w postaci nie da się nic „zepsuć” ponieważ punkty atrybutów są rozdzielane automatycznie. Twoim zadaniem jest dobrać odpowiedni sprzęt, zaklećia oraz nauczyć się korzystać z dostępnych umiejętności. Maksymalny poziom bohatera to 75. Najprawdopodobniej ta ilość zostanie zwiększona wraz z kolejnymi rozszerzeniami, których nie powinno zabraknąć.

# Skad i za ile

[illegible][illegible]

Podczas długich przygód poznasz wiele niewiast,  
nieśmity z niektórymi ciężko się dogadać ^-^





# Rasy w FF



**Elvaan**  
Odpowiednik elfów w świecie FF. W świecie FF Elvaan to rasa, która jest bardzo wysoka i smukła. Ich cechy to: wysoka postać, smukła sylwetka, duże uszy i długie gardło. Elvaan są bardzo inteligentni i mają wysoką kulturę. W grze Elvaan są bardzo popularni i mają wiele fanów.



**Mithra**  
Mithra to rasa, która jest bardzo mała i okrągła. Ich cechy to: mała postać, okrągła sylwetka, duże uszy i przyjazny wyraz twarzy. Mithra są bardzo popularni i mają wiele fanów. W grze Mithra są bardzo popularni i mają wiele fanów.

**Nasi w FF**  
Nasi w FF to rasa, która jest bardzo popularna i ma wiele fanów. Ich cechy to: wysoka postać, smukła sylwetka, duże uszy i długie gardło. Nasi w FF są bardzo inteligentni i mają wysoką kulturę. W grze Nasi w FF są bardzo popularni i mają wiele fanów.

## Final Fantasy XI: Online

MMORPG

- Wymagania sprzętowe:  
Procesor: 800 MHz 128 MB RAM 4.5 GB HDD internet
- Gra na platformy: PC PS2
- Wersja PL ☒ Multiplayer
- Square Enix / brak polskiego dystrybutora
- www.playonline.com.pl

49.95\$

5

5

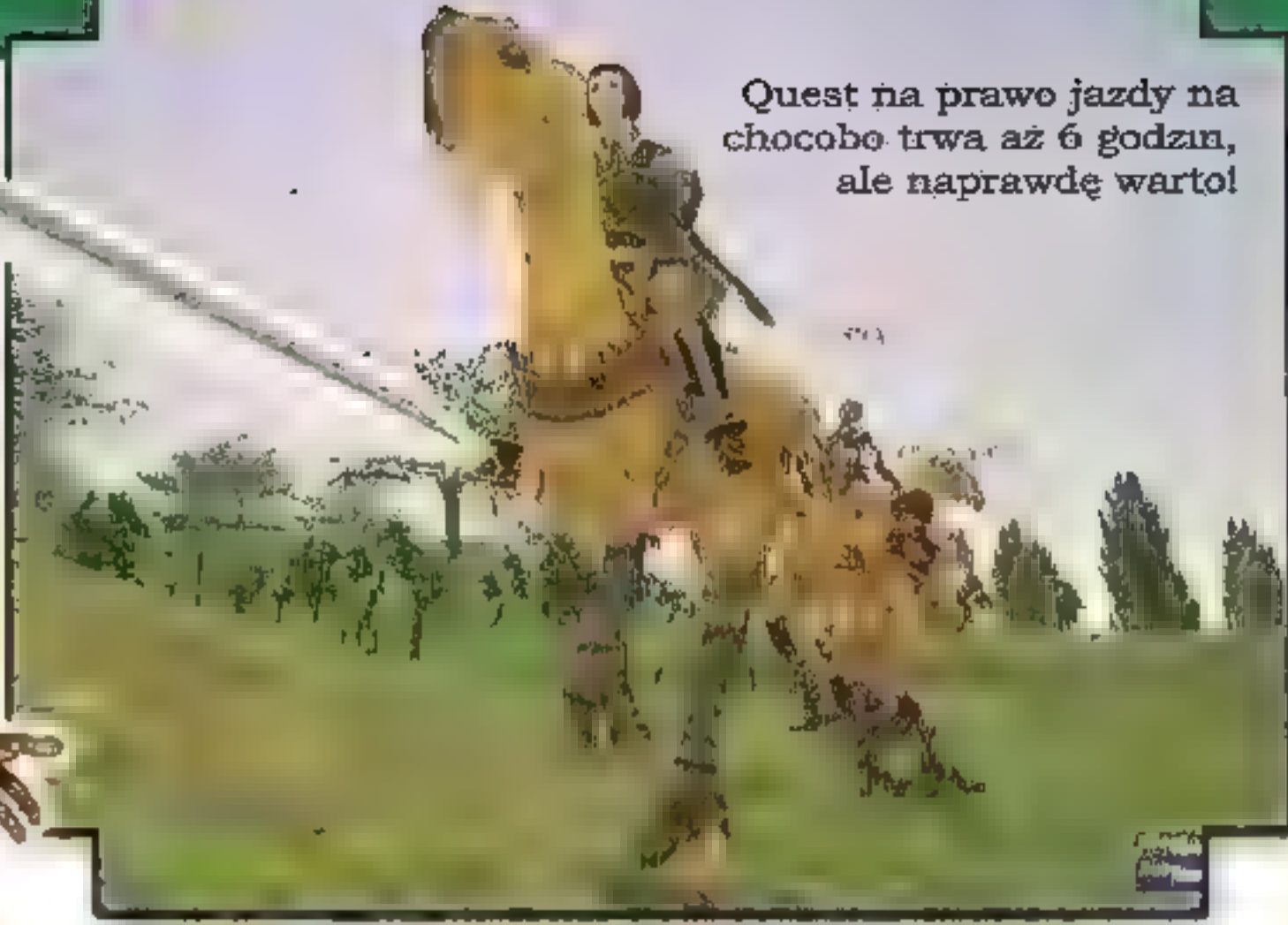
5

5

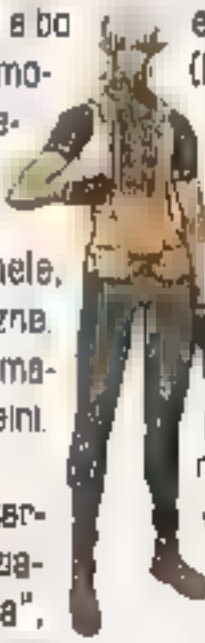
5

5

Quest na prawo jazdy na chocobo trwa aż 6 godzin, ale naprawdę warto!



czasu, to zamiast szukać drużyny, lepiej zająć się innymi zadaniami. Sytuacji nie poprawiają duże odległości pomiędzy krainami. Dojście ze stolicy własnego królestwa do wybranego miejsca często zajmuje kilkanaście a bo więcej minut. Z pomocą przychodzi specjalne środki transportu: chocobo, statki, tunele, pojazdy powietrzne.



zakęcia teleportacji. Wszystkie kosztują i mają określone wymagania – zanim się je spełni, trzeba się nabiegać.

System walki FFXI nieco różni się od utartego już schematu z serii FF. Nie ma podziału na tury – wszystko dzieje się na „żywo”. Praktycznie bez przerwy należy siedzieć walcem i stosownie ingerować: rzucając zaklęcia, korzystając ze specjalnych umiejętności czy uruchamiając moc. Walka w grupie wymaga odpowiedzialności za powierzoną ci rolę. Jeśli słabo będziesz się przykładał, następnym razem inni nie zechcą być z tobą w drużynie.

## Hej, ty! Czy ja cię już nie zabiłem?

Świat Vana'Diel jest niezwykle bogaty i pełen życia. Jedyny element, który kuleje, to zróżnicowanie przeciwników. Twórcy wielokrotnie wykorzystali te same modele potworów, jedynie zmieniając nazwę oraz poziom kreatury. Nie jest to jakiś drastyczny minus, ale dość szybko można

się znużyć walcząc od wielu dni z identycznie wyglądającymi przeciwnikami. Jednym z największych atutów FFXI jest za to doskonała odporność gry na lag (opóźnienia). Efekty czkowania i całkowitego zatrzymania się akcji praktycznie nie występują, za co twórcom FFXI należy się brawo.

System komunikacji wewnątrz gry jest rozbudowany. Możesz krzyczeć, nawiązać do wybranej osoby, rozmawiać w gildii czy też na poziomie drużyny. Częściowo rekompensuje to brak możliwości uruchomienia gry w okienku. W efekcie odpada opcja wspomagania się popularnymi komunikatorami sieciowymi jak Gadu-Gadu czy Tlen.

Oprawa audiowizualna FFXI prezentuje się wyśmienicie. Muzyka ma typowo FINAL-owy klimat. Grafika to przykład wysoce zaawansowanego systemu 3D. Zaskakujące, iż FFXI ostrzegła się setek namolnych błędów, które spędzają sen z powiek twórcom innych MMORPG'ów. Efekt zacinania czy niekonsekwencji w świecie gry są marginalne.

FFXI to gra wyjątkowo udana. Mogę ją polecić wszystkim fanom serii FF oraz gatunku RPG. Czy jednak jest warta miesięcznej opłaty? Ja uważam, że tak.

## Kupą panowie!

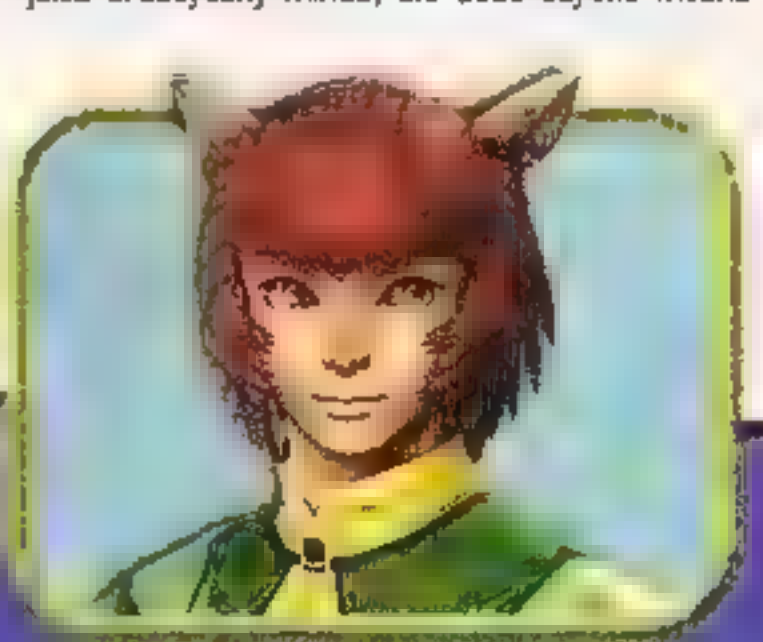
FFXI to gra oparta na współdzieleniu. Zabicie większości potworów oraz wykonanie pokażnej ilości zadań wymaga udziału grupy bohaterów. Samotna walka jest albo ryzykowna, albo nieopłacalna czasowo.

Dlatego gracze łączą się w grupy. Te składają się maksymalnie z 6 uczestników. Grupy można łączyć w sojusze – razem do 18 graczy współpracujących ze sobą. Taki ruch ze strony twórców jest całkiem racjonalny, gdyż to właśnie obecność innych ludzi powoduje, że gry online są tak emocjonujące.

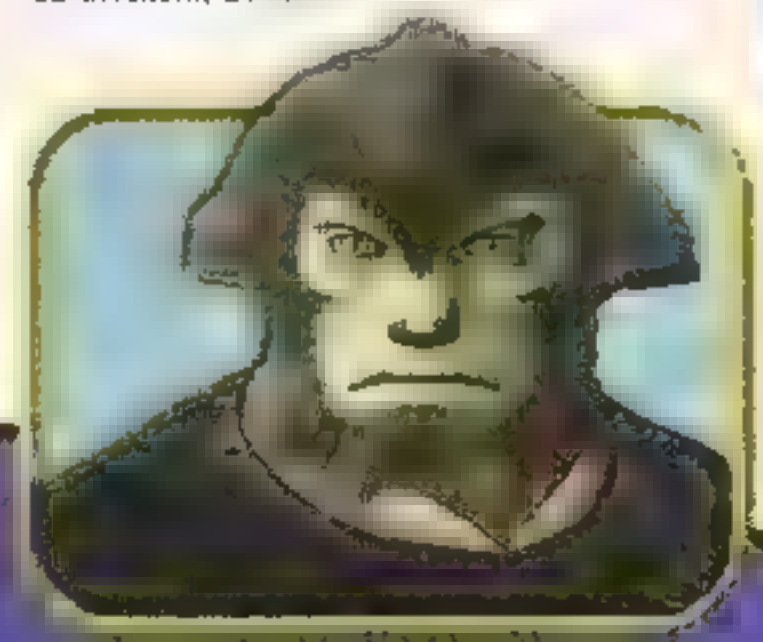
Zebrać grupę podróżników o podobnym poziomie doświadczenia oraz stosowych profesjach często zajmuje dużo czasu – nawet kilkadziesiąt minut. Sprawia to, że FFXI jest ogromnie czasochłonne. Jeśli masz tylko godzinę



**Hume**  
Hume to rasa, która jest bardzo mała i okrągła. Ich cechy to: mała postać, okrągła sylwetka, duże uszy i przyjazny wyraz twarzy. Hume są bardzo popularni i mają wiele fanów. W grze Hume są bardzo popularni i mają wiele fanów.



**Mithra**  
Mithra to rasa, która jest bardzo mała i okrągła. Ich cechy to: mała postać, okrągła sylwetka, duże uszy i przyjazny wyraz twarzy. Mithra są bardzo popularni i mają wiele fanów. W grze Mithra są bardzo popularni i mają wiele fanów.



**Galka**  
Galka to rasa, która jest bardzo duża i muskularna. Ich cechy to: duża postać, muskularna sylwetka, duże uszy i poważny wyraz twarzy. Galka są bardzo popularni i mają wiele fanów. W grze Galka są bardzo popularni i mają wiele fanów.



**Z**a drugim razem jest nieco lepiej. Pierwszy oficjalny dodatek, SHADOWS OF UNDRENTIDE, przyniósł nowy scenariusz, który, mimo że momentami kulał, oferował przygodę znacznie ciekawszą niż historia z podstawki. Nie żeby jakiś fuł wypas, ale wreszcie dało się pograć bez specjalnej odrzy. Z przygodą zawartą w HORDES OF UNDERWORLD jest podobnie. Gracze nastawieni na singla powinni spodziewać się stosunkowo krótkie, (kilkanaście godzin), intensywnej i naturalnie bardzo krwawej, przygody. Tym razem bardzoną uskutecznił w jednym z najwyższych miast Faerunu – Waterdeep.

Na mieszkańców tego spokojnego miasta pada błąd strach. Czując się głęboko pod ziemią, że moc dają o sobie znać. Pod Waterdeep bowiem rozciąga się ogromny loch podziemny zwane Undermountain, wydobywane dawno temu przez szalonego maga. Na zuchwalców którzy wędrowni chowocia odważą się zejść na dół, czekają krwiożercze bestie. Nie to jednak martwi mieszkańców Waterdeep. Jeszcze niżej, pod przastarymi podziemi, znajduje się Underdark – siedlisko mrocznych elfów. I to one zaczęły stanowić główny problem Waterdeep, sięjąc grozę i terror na ulicach miasta. Jak można się spodziewać, to ty we własnej osobie musisz coś z tym zrobić. Naturalnie tropiąc niestworzone elfy trafiasz na trop niełatwych intryg. Niestety, scenariusz do oskarowych zdecydowanie nie należy, do czego zresztą seria zdążyła nas już przyzwyczaić. Mimo to katowanie mrocznych elfów i innych pokrak, panoszących się w Waterdeep i okolicach, potrafi wciągnąć. Może dlatego, że tym razem walka jest dużo bardziej widowiskowa. Kampania przeznaczona jest dla wysokopozomowych rębaliów, kugarzy i innych szarlatanów. Grę możesz kontynuować starym bohaterem, możesz też przejąć kontrolę nad jednym z gotowych awanturników.

Co jeszcze zawiera HORDES OF THE UNDERDARK? Wszystko, czego mógłbyś się spodziewać i nie poza tym. Są więc nowe branie, gadzety i przedmioty magiczne są bestie na tyle niebezpieczne, by utrzymać nosa twym przypakowanym hrodisom, są nowe kasy postaci itd. Można teraz korzystać z usług aż dwóch pomagierów – owocuje to jeszcze większą zadymą i możliwością kreowania bardziej wyspecjalizowanych postaci. Niestety, nadal

# Hordes of the Underdark



**Zobaczyc Neverwinter i umrzec.  
Raz już umarłem.  
Z nudów, niestety**

masz bardzo ograniczoną kontrolę nad poczynaniami towarzyszy, co może prowadzić do rytujących incydentów. Dobrze chociaż, że teraz

pogrzebiesz im w ekwipunku. Do tego dochodzą nowe elementy otoczenia, które z pewnością ucieszą ludzi zaangażowanych w tworzenie własnych przygód w dołączonym do gry edytorze.

Niestety, od razu rzuca się w oczy fakt, że przez półtora roku od premiery NWN grafika postarzała się i to dość znacznie. Mierzą ubogie w detale postacie, niespecjalnie piękne tekstury, brak mimiki twarzy i przestarzałe efekty specjalne (nawet najmocniejsze czary nie robią większego wrażenia). Nie nastawiaj się więc na wizaualną rozpusztę. Dźwiękowo jest po staremu, czyli całkiem dobrze. Z kolei nowe motywy muzyczne miejscami wydają się zbyt podniosłe i patetyczne, co zresztą niaak nie zmienia faktem, że NWN wciąż jest prostą na-

parzanką, gdzie fabuła stanowi jedynie pretekst do przegonięcia gracza przez kilometry ochów, podziem, jaskiń i zaszlachtowania tysięcy ton mięsa.

Drug oficjalny dodatek do NWN adresowany jest właściwie wyłącznie do graczy, którzy rozsmakowali się w jatce serwowanej przez serię oraz do sieciowych wyścigaczy, którzy muszą być na czasie. Oni bez kwiku łkną grę i jeszcze się obiją. Osoby którym nie podeszła podstawowa wersja gry, nie powinni się również rzucać na dodatek. W HoU gra się mało, jednak jestem w stanie wymienić od groma ciekawszych eRPEGów w trybie single player.

Przedsiębiorstwo piekła, czyli węższe do podziemi Undermountain



## Multiplayer

Co by złego nie mówić o „fabrycznych” scenariuszach NWN, trzeba przyznać, że w kwestiiach możliwości edycyjnych, dodatkowych modułów i multiplayerowej społeczności gra wyminia. W Sieci dostępne są już TONY często bardzo udanych przygód, stworzonych przez graczy w edytorze Aurora Toolset. Po ściągnięciu takiej fanowskiej przygody możesz ją rozegrać w trybie single player bądź razem z przyjaciółmi. Mało tego, jeśli znajdziesz dobrego Misuza Podziem, zabawa może przypominać prawdziwą „papierową” sesję RPG! W tej dziedzinie NWN stanowi tytuł innowacyjny i dzięki temu wciąż skupia wokół siebie tysiące graczy.

## NWN: Hordes of the Underdark

RPG

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz  
256 MB RAM 12 GB HD

\* Gra na platformy: PC  
Wersja PL Multiplayer

\* BioWare / CD Projekt  
\* <http://nwn.bioware.com>

Nowa kampania 20%  
Nowy scenariusz 20%  
Nie więcej wsczystkiego

HotU w stu procentach zadowolonych miłośników dzieła BioWare. Skrypty nie mają powodu do żalów

Mroczne elfy mają problemy z cerą, ogólnie wyglądają fatalnie.



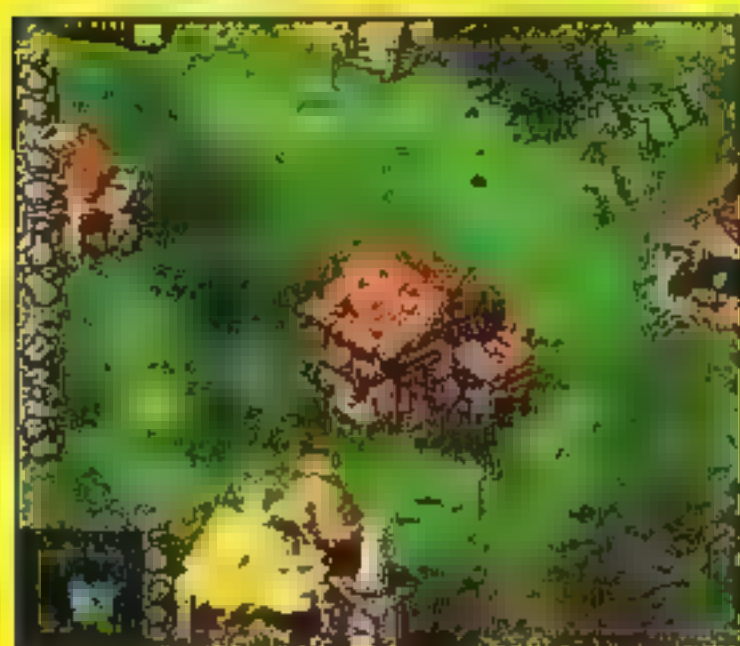


# Wyprowa na północ

Rozwój w dobrą  
idzie stronę



1 Skromny warsztat stolarski. Powstają tutaj prymitywne narzędzia z drewna



2 Pierwsze oznaki postępu technologicznego. Wikingowie poznali dachówkę

**B**ohaterem WYPRAWY NA PÓŁNOC jest waleczny Wiking Bjarni, syn potężnego Leifa Erikssona. Bjarni, jak każdy bohater naznaczony przez bogów, ma prorocze sny. Śni o Ragnarok – końcu świata według mitologii Wikingów – który ma nadejść pod postacią gigantycznego węża. Niedługo potem jego przyjaciel, odważny Saracen Hattchi prosi go o pomoc, gdyż jego kraj pustoszy horda wężopodobnych stworzeń. Nie zwlekając, Bjarni wyrusza z odsieczą.

WNP to strategia czasu rzeczywistego z rozbudowanymi elementami ekonomicznymi – w zamyśle przypomina serię SETTLERS. Masz tutaj do czynienia ze złożonym etapem „zbuduj bazę” a konfrontacja zbrojna to tylko deser po dobrze wykonanej pracy.

Wszyscy Wikingowie potrafią o siebie zadbać. Jedyną rzecz, z którą słabo sobie radzą, to zdobywanie pożywienia. Właśnie dlatego wymyślono rolnictwo. Zatrudniasz kilku zbieraczy kamienia, gliny, drewna po czym budujesz zgrabną farmę. Rozkazujesz bezrobotnemu zajęć się nią i niebawem pojawia się pierwszy plon w postaci pszenicy. Zboże jednak trzeba zmięlić, dlatego warto skonstruować młyn. W tak zaawansowanej budowlu nie może pracować

mera. Dając budujesz piekarnię, w której może pracować jedynie wycieczony młynarz. W ten oto sposób powstaje podstawowy łańcuch produkcyjny, który dostarcza Wikingom jedzenia.

Na gospodarczo osada składa się z podobnych łańcuchów produkcyjnych.

Wiele z nich łączy się z różnymi gałęziami „przemysłu”. Twoim celem jest tak wszystko pousta-

Ssssspóźniłem się?  
Czy to znaczy, że z obfitej kolacji w nordyckim stylu nic? Buxuuu...

wiać, by Wikingowie szybko mogli zaspokajać swoje potrzeby. Walką zajmiesz się na samym końcu. Najbardziej zaawansowanymi produktami Wikingów są bowiem opancerzenie i broń, co pozwoli na wyszkolenie elitarnego wojska. Najbardziej zaawansowanym ze wszystkich etapów kierowania osadą jest kontrola małżeństw i urodzeń. Wystarczy wybrać parę dojrzałych obywateli, pocić przeciwnie i rozkazać im się zakochać w sobie. Nie potrzeba długich zalotów, kwiatów itp. – idealny system. Produkcja dzieci –

O tym, jak Wikingowie  
zbudowali swoje imperium,  
pokonali plagę wężów i uratowali świat

## Wyprowa na północ

RTS

Wymagania sprzętowe:  
Processor 500 MHz  
128 MB RAM, 350 MB HDD

cenę  
29.95

Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

Funatics, TopWare Interactive  
<http://wyprowanapolnoc.topware.pl>

Ekonomia, zależność między zawodami, edytor map

Przestarzała grafika, przeciętne udtwó-wienie

Grafika 4  
Dźwięk 4  
Fajda 4

Wciągając gra ekonomiczna, mocno przypominająca serię SETTLERS. Za niecałe 30 złocisz jak znalazł

z ekonomicznego punktu widzenia – jest niebywale łatwa :-).

WNP z pewnością robiła o wiele lepsze wrażenie w 2002 roku, kiedy ukazała się na niemieckim rynku. Prawie rok zajęło opracowanie wersji angielskiej, a następne parę miesięcy pełna lokalizacja w języku polskim. Takie opóźnienie nie wyszło WNP na dobre. Widać to na przykładzie przestarzałej, choć przez wielu wciąż lubianej, technologii 2D. O obracaniu kamery, płynnym zoomie czy zaawansowanych efektach graficznych można co najwyżej pomarzyć. Sytuację ratuje możliwość podkręcenia rozdzielczości nawet do 2048x1536 – niewiele monitorów jest w stanie to „udźwignąć”.

Przykrą niespodzianką jest fakt, iż WNP nie współpracuje z kartami graficznymi z chip-setem ATI na nowych sterownikach. W celu uruchomienia gry należy sięgnąć po starsze wersje – brak jednak informacji na ten temat w instrukcji, czy też na stronie internetowej. Taka przeszkoda potrafi negatywnie nastawić do gry, zanim jeszcze się ją uruchomi.

Pomimo półtorarocznego opóźnienia, WNP to wciąż interesująca pozycja. Dzieje się tak dzięki znacznej przewadze treści nad formą. Największą frajdą sprawia szereg ekonomicznych zależności oraz szczypta strategii potrzebna do rozgrywania kolejnych scenariuszy. Widać, iż twórcy WNP mieli masę pomysłów, czego często brakuje w bardziej efektownych produkcjach. Doby tylko kolejna odsłona CULTURES trafia







Potężny miecz wspomagany telekinezą sprawia, że Kain jest nie do zatrzymania



Gra jest brutalna, dramatyczna i bardzo, bardzo widowiskowa

# LEGACY OF KAIN

## — DEFiance —

**S**eria LEGACY OF KAIN ciągnie się już parę ładnych lat. Zapoczątkowana przez dwuwymiarową przygodówkę BLOOD OMEN, z czasem rozrosła się o następną tytuły, dopisujące kolejne rozdziały do historii dwóch potężnych istot: wampira Kaina i demonicznego rezydenta świata umarłych Raziel.

W najnowszej odsłonie gry, DEFiance, losy bohaterów przeplatają się. Akcja skacze od jednej postaci do drugiej, od epizodu do epizodu, przenosząc cię w różne momenty historii świata Nosgoth. Prastare podziemia, świat umarłych, twierdza Zakonu Sarafana – miłośnicy serii będą wniebowzięci, mogąc odwiedzić dobrze znane lokacje w zupełnie nowych okolicznościach. Często jedno miejsce będziesz eksplorował najpierw jako jedną postać, a potem jako drugą w różnych wcieleniach i w różnych sytuacjach. Powracają też starzy znajomi, jak choćby Mordeus Vorador.

### Ciąg dalszy nastąpił

Zemsta, manipulacja, nekromancja, pradawne bóstwo, duma i zwątpienie – scenariusz jest naprawdę mocną stroną gry. Aby jednak się nim cieszyć w pełni, trzeba pamiętać, co wydarzyło się w poprzednich częściach gry. A tam działo się całkiem sporo. Mimo wszystko, przy odrobinie uwagi (i przynajmniej średniej znajomości angielskiego), gracz powinien bez prze-

mentów gry przy tym chwiejnie widowiskowy. Od bohaterów bje prawdziwe moc i to widać. Górą nad ulicznymi ludźmi, a ba et, który potrafi odstawić Kain, stanowi tego niezbity dowód. Korzystając z telekinezy, rzucasz przeciwnikami jak szmacianym le kami, jednym cięciem miecza wyrzucasz ich w górę, a gdy spadają, masakrujesz ich wątłe ciała, prowadząc długą serię cięć. Gdy już staniają

przemierza zarówno świat umarłych, jak żywych, dzięki czemu zyskuje moc zmieniania otoczenia. Potrafi również pływać, co dla Kaina oznacza niechybną zagładę. Natomiast obie istoty doskonale radzą sobie ze szlachtowaniem tak ludzi, jak i stworów z piekła rodem. Akcja dość często skacze od jednego bohatera do drugiego, więc nie masz poczucia, że przy którymś z nich zatrzymujesz się zbyt długo.

### Pięknie jest...

Design lokacji momentami ścina z nóg. Zatechny grobowiec, potężna forteca, posępne cmentarzyska, duszny i mroczny świat umarłych, w którym obrz rozmywa się i fałuje, to tyko niektóre z miejsc, jakie odwiedzisz. Do tego dochodzą bogato zdobione komnaty, gotyckie kaplice, zaperające dech w piersiach mosty, posępne bądź bajkowo oddana przyroda – jest na czym oko zawiesić. Ogólny wizerunek psują nieco tekstury w zbyt niskiej rozdzielczości, jednak niesamowity wygląd lokacji rekompensuje z nawiązką tę niedogodność. Zdeformowane otoczenie w świecie umarłych, efekty rozmytego obrazu, burzliwie się za ostrzem kainowego miecza, sugestywna mgła, efekty świetlne – im daję, tym lepiej. Przy tym gra nie wymaga niesamowicie wyposażonego sprzętu, zadowoli się nawet nieco starszą maszyną.

## Wampir i Pół-Demon. Krwiopijca i Pożeracz Dusz. W DEFiance ich losy splatają się w jedno

szkód odnaleźć się w przedstawionej historii.

DEFiance to znakomite połączenie gry akcji i przygodówki. Sposób prezencji nawiązuje do słynnego DEVIL MAY CRY, gry doskonale znanej posiadaczom PlayStation 2. Oznacza to, że kamera, zamiast pokazywać akcję w klasycznym ujęciu TTP, sama „wybiera” optymalną pozycję w zależności od twoich poczynań. Rozwiązanie sprawdza się całkiem niezle, niemniej pojawiają się momenty, gdy kamera utrudnia np. precyzyjne oddanie skoku bądź zwyczajnie nie daje pełnego widoku pola walki. O własnie – walka. To jeden z kluczowych ele-

mentów gry przy tym chwiejnie widowiskowy. Od bohaterów bje prawdziwe moc i to widać. Górą nad ulicznymi ludźmi, a ba et, który potrafi odstawić Kain, stanowi tego niezbity dowód. Korzystając z telekinezy, rzucasz przeciwnikami jak szmacianym le kami, jednym cięciem miecza wyrzucasz ich w górę, a gdy spadają, masakrujesz ich wątłe ciała, prowadząc długą serię cięć. Gdy już staniają

się na nogach, możesz skrócić ich cierpienie, atakując z wysokości, przeszywając ich na wyrost ostrzem bądź wysysając krew z ich wątłych ciał. Piękna jest to, że zarówno Kain, jak i Raziel nie są w żadnym wypadku bohaterami pozytywnymi. To łowcy, a jednocześnie nieszczęśliwe ofiary, walczące o własną godność i wolność. I fabuła rozwija te wątki w sposób wielce interesujący.

### Legacy of Kain: Defiance

Przygodówka zaciętność z akcją

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 700 MHz  
128 MB RAM 2 GB HDD

Gra na platformy: PC PS2 Xbox  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

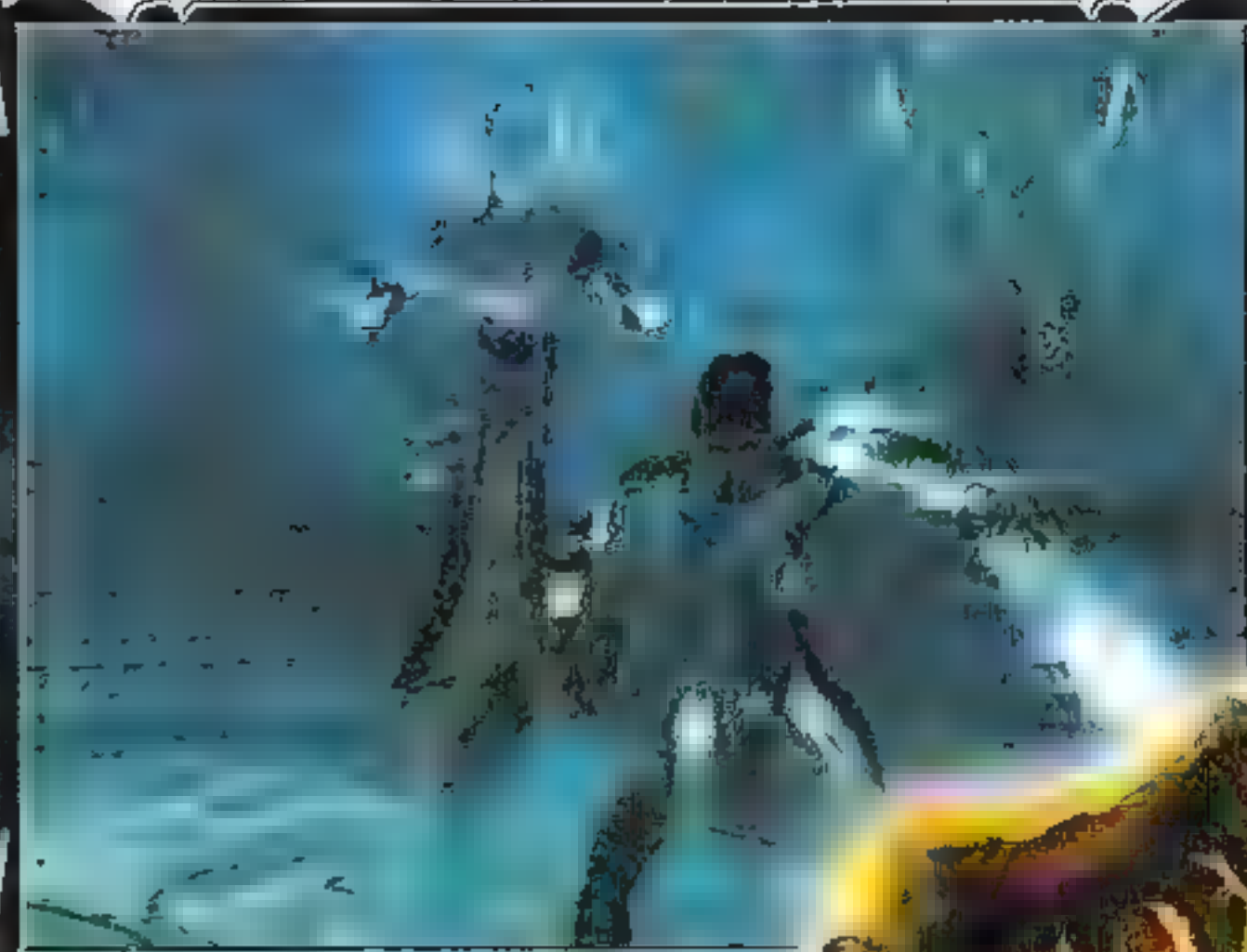
Edos / Canega Polska  
www.edos.com

Realistyczny klimat, efekty świetlne, schemat, efekt monochromatyczny, słabe tekstury

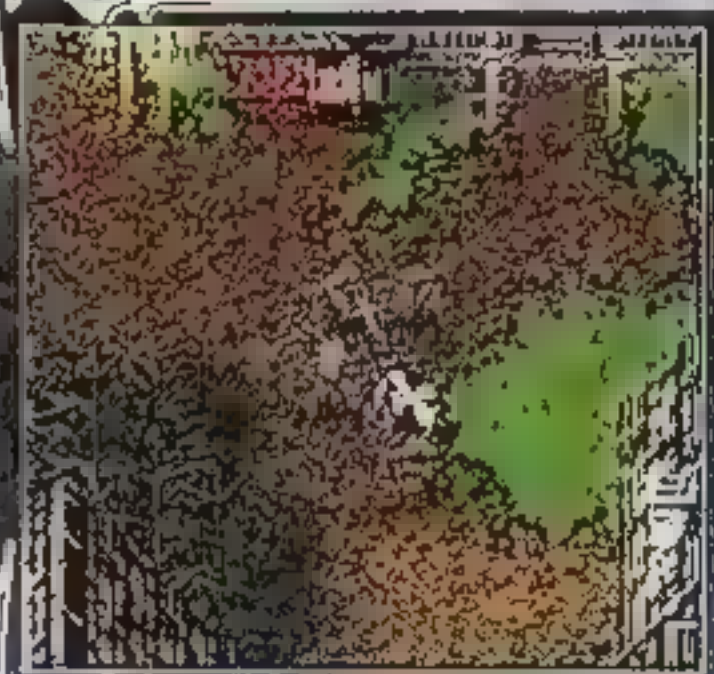
Grafika 5  
Dźwięk 5  
Fajda 5

Weterani wampirów serii nie mogą przepuścić takiej okazji. Świetna gra, do tego, dostępna w kontynuacji.





## Potępieńcza seria



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN  
PC (1996), PS2 (1997)



LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN  
2 - PS2, Xbox, PC, DC (2000)



LEGACY OF KAIN: SOUL RE-  
AVER - PS2, PC, DC (1999)



LEGACY OF KAIN: SOUL RE-  
AVER 2 - PS2, PC (2001)

Żeby nie było nieporozumień – były już gry, które oferowały lepszą grafikę, jednak oprawa DEFANCE jest tak spójna, sugestywna i pełna artyzmu, że zasługuje na burzę oklasków. Jeśli mogę się do czegoś przyczepić, to tylko do nieco zbyt małej liczby trójkątów wpakowanych w postacie i miejscami pustawych lokacje, braku szczegółów i ozdób kół. Widać, że gra była pisana z myślą o PS2.

Również muzyka idealnie wkomponowuje się w klimat gry, potęgując poczucie fascynującej podróży przez mistyczną krainę. Kto grał chociażby w świetnego SO-

UL REAVER 2, doskonale wie, o co chodzi. Reszta powinna to po prostu usłyszeć. Również głosy aktorów podłożone są idealnie, co w połączeniu z fascynującą (choć momentami nieco przegadaną) historią daje porażający efekt.

Zagadki stanowią kolejny atut gry. Nie są, co prawda, specjalnie ambitne, nie mniej ich rozwiązanie daje sporo satysfakcji. Kto grał w TOMB RAIDER czy poprzednie części serii, wie, czego oczekiwać.

### Błędy i wypaczenia

Wady, wady... Ano są, nie da się ukryć. Poza wspomnianym już podobieństwem obu bohaterów, lekko stukniętą kamerą i drobnymi kaszlami w grafikę, można przyczepić się do dużej linowości zabawy i nieco siabego designu co niektórych przeciwników (ale większość jest OK –

demony, krwiożercze bestie, jakieś zombie i inni popaprańcy). W każdym razie, grę powinien zobaczyć każdy, gdyż w swojej klasie jest to wciąż pierwsza liga. Dodatkowo nieczęsto pęsetowemu graczowi mają okazję szarpinąć w tytuł, łączący widowiskową, stricte konsolową siekaninę z wspaniałym klimatem, niezwykłą fabułą i taką grywalnością.



Upiorne piwnice, potępieńcze jęki, zablakane dusze i przedziwne stwory – oto podziemne królestwo, dom Raziela.

Wampirze ostrze wchodzi w ciała przeciwników jak w masło.





Lokomotywa odpowiednio dobrana do trasy to podstawa przewozowego sukcesu.



W RT3 nie tylko rozwijasz linie kolejowe, ale budujesz i kupujesz liczne fabryki, kopalnie i farmy.

# RAILROAD TYCOON 3

*Z pociągów  
najbardziej lubię pociąg  
seksualny, ale RT 3  
przekonuje mnie, że  
inne pociągi też  
nie są takie złe...*

**N**alogową zabawę w budowanie sieci kolejowych w grze RAILROAD TYCOON pamiętam z czasów, kiedy krasnoludki nie miały bróda a o kawatach o blondynkach nikt nawet nie słyszał. Domyślasz się więc, iż było to bardzo, bardzo dawno temu. Dlatego powróciłem do tej serii zarówno z sentymentem, jak i z obawą jak wypadnie wielki „come-back”. Wypadł znakomicie, ale chyba nie mógł inaczej, skoro za program wzięła się firma odpowiedzialna za rewelacyjny TROPICO.

## Założenia

RT 3 jest zaawansowaną grą ekonomiczną, ale tym, którzy w tej właśnie chwili zaczynają ziewać i chcą przerzucić stronę, radzę się jeszcze przez moment zatrzymać. Zabawa w kolejowego magnata stworzona przez Pop Top Software wymaga co prawda zaangażowania szarych komórek, ale jednocześnie jest lekka, łatwa, przyjemna i dająca

ki zastosowaniu grafiki 3D mile techce wzrok. Twoim zadaniem jest stworzenie przynoszącej dochody sieci kolei żelaznych. Budujesz tory, stacje towarowo-pasazerskie, punkty obsługi technicznej, kupujesz nowe, coraz lepsze lokomotywy. Wszystko po to, aby zarobić na transporcie. Ale to nie wszystko. Możesz również wznosić zakłady produkcyjne, takie jak fabryki odzieży, gorzelnie, tartaki, browary (i wiele innych), jak również odkupywać od lokalnych inwestorów te, które już istnieją. Graczy którzy poradzają sobie na arenie gospodarczej, czekają kolejne wyzwania. Możesz bowiem zaangażować się w spekulacje giełdowe i pomnażać zarówno majątek kierowane przez siebie spółki, jak i własny kapitał. Możesz też obciążać się obligacjami, skup, wyprzedzać, próbować przejęcia konkurencyj-

nych spółek, ba, nawet działania na niekorzyść własnego koncernu – to wszystko możesz zaryzykować, aby tylko dopisać następne zera na prywatnym koncie. Opcji oraz możliwości jest mnóstwo, ale całe to obfite danie przyrządzono tak smakowicie, że nie powinieneś nawet przez chwilę poczuć się

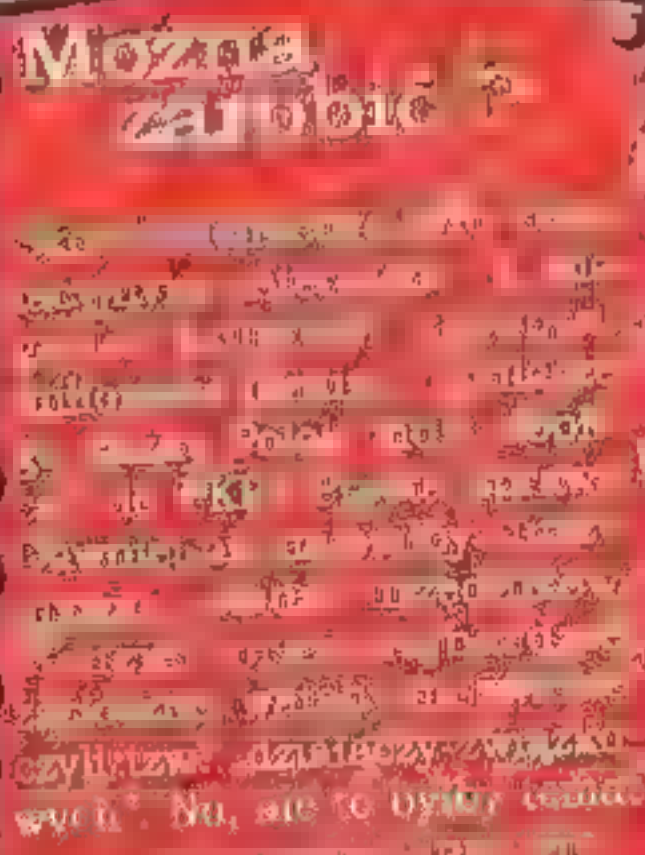


zdezorientowany lub zagubiony

W dodatku autorzy wprowadzili kilka trybów upływu czasu, a w związku z tym możesz zatrzymać akcję gry. I na spokojnie podjąć wszystkie ważne decyzje dotyczące przewozów lub ekonomii, nie martwiąc się o to, że w tej samej chwili dzieją się jakieś ważne rzeczy, nad którymi nie jesteś w stanie zapanować.

## Kampania

Sercem RT 3 jest świetnie przygotowana kampania, która pozwala ci przejść przez kilkanaście misji. Najpierw próbujesz ułatwić życie ludności Stanów Zjednoczonych Ameryki pod koniec XIX i na początku XX wieku, potem starasz się dokonać europejskiej ekspansji, by wreszcie zająć się dalekimi zakątkami świata, a nawet spróbować sił w futurystycznych scenariuszach. Przygotowane pieczołowicie misje są mocno zróżnicowane. Twoim zadaniem stanie się np. stworzenie bogatej spółki, pomnożenie prywatnego majątku, przewiezienie konkretnych towarów, połączenie torami wyznaczonych miast lub terytoriów (zwykle położonych na przeciwległych krańcach mapy i jeszcze przedzielonych górami), wyeliminowanie całej konkurencji czy zapewnienie pociągom konkretnej średniej prędkości. Każdy scenariusz możesz zakończyć na trzy sposoby: zdobywając złoty, srebrny lub brązowy medal. Przed przystąpieniem do kampanii decydujesz również o stopniu trudności gry. Niższe stopnie pozwalają na bezstresową, ale przez to nie mniej interesującą zabawę. Na pierwszy rzut oka widać, że zamierzeniem autorów nie było rzucanie graczom kłód pod nogi i ich pokonywanie, ale zapewnienie klasowej, rozrywkowej







LISTA TOWARÓW				
Towar	Lokality	Nowe	Złoty	Śr. cena
Węgiel	68	309	228	\$14
Żelazo	8	19	10	\$20
Mięso	3	4	0	\$13
Chleb	54	142	39	\$27
Paszerwanie	84	2,581	242	-
Papier	0	0	0	\$23
Alumina	69	161	27	\$91
Mięso	37	87	26	\$145
Paczka	36	925	83	-

INFORMACJE O KOMPANII	
Przychody:	\$6 650 tys.
Zysb:	\$4 989 tys.
Łączna wartość:	20 355
Przych. z transportu:	\$336
Średnia przelicz.	16 mil/godz.
Inwestorzy są w większości z państwa wydobywającego surowce.	
Zarząd godzi się na pożyczkę o \$10.000 do \$39.100.	
Wykaz dochodów	100% z dochodów
Bilans	100% z dochodów
Raport przewoźny	100% z dochodów
Raport giełowy	100% z dochodów
Ston gospodarczy - Rana.	

WYKAZ DOCHODÓW				
Przych. z transportu	1994	1995	1996	1997
Przych. z transportu	\$3 344 tys.	\$3 344 tys.	\$3 344 tys.	\$3 344 tys.
Zysb z transportu	\$283 tys.	\$283 tys.	\$283 tys.	\$283 tys.
Przychody z transportu	\$283 tys.	\$283 tys.	\$283 tys.	\$283 tys.
Łączne przychody	\$6 650 tys.	\$6 650 tys.	\$6 650 tys.	\$6 650 tys.
Utrzymanie stacji	\$200 tys.	\$200 tys.	\$200 tys.	\$200 tys.
Utrzymanie stacji	\$135 tys.	\$135 tys.	\$135 tys.	\$135 tys.
Utrzymanie stacji	\$207 tys.	\$207 tys.	\$207 tys.	\$207 tys.
Pozostałe	\$195 tys.	\$195 tys.	\$195 tys.	\$195 tys.
Odpisy	\$119 tys.	\$119 tys.	\$119 tys.	\$119 tys.
Koszty ogóln.	\$637 tys.	\$637 tys.	\$637 tys.	\$637 tys.
Pozostałe	\$49 tys.	\$49 tys.	\$49 tys.	\$49 tys.
Koszty z transportu	\$119 tys.	\$119 tys.	\$119 tys.	\$119 tys.
Łączne koszty	\$1 111 tys.	\$1 111 tys.	\$1 111 tys.	\$1 111 tys.
Zysb z transportu	\$4 989 tys.	\$4 989 tys.	\$4 989 tys.	\$4 989 tys.

INFORMACJE O GRAZU	
Przych. z transportu	\$4 989 tys.
Wartość z transportu	\$19 200 tys.
Łączna wartość	\$19 200 tys.
Ston gospodarczy	\$19 200 tys.
Fortuna trafiła w ręce graczy w tradycyjny sposób - indywidualnie, w sposób. Jego praca opierała się na wszystkich kłopotach i trudnościach, które miały miejsce w tym czasie, a nie na przemyśle, który był w tym czasie.	
Przych. z transportu	
Export Subst. Poch. Alga. 240.000 t. \$19 200 tys.	

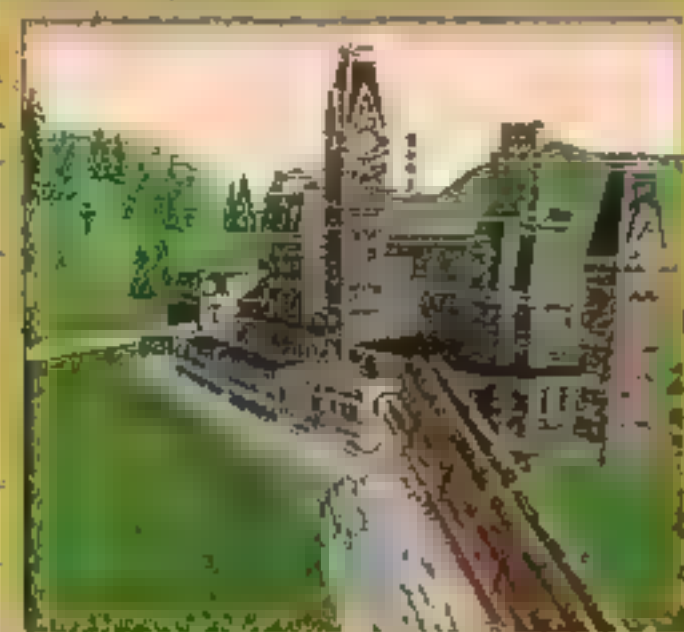
Te tabele, wyniki, liczby i dziesiątki ekranów było na pierwszy rzut oka wyglądać złośliwie. Tak naprawdę autorzy RT 3 przygotowali program niezwykle przyjazny dla gracza, o przejrzystych zasadach i intuicyjnym interfejsie. W dodatku do części danych nie będziesz musiał nigdy zaglądać - a część przyde się tylko raz na rok.

tyka. W RT 3 możesz nie tylko podziwiać paizę w trzech wymiarach, ale masz również możliwość przybliżania i oddalania kamery (od niesłychanie szczegółowego widoczku, gdzie budynki czy pociągi zajmują cały ekran, aż po mapy państw) oraz ustawiania jej pod dowolnym kątem. Niezwykle sympatycznym pomysłem jest możliwość zablokowania kamery na wybranym pociągu, co pozwala ci towarzyszyć lokomotywie w jej podróży. W dzisz, jak przemierza mosty i wiadukty, pokonuje tunele, rzucając wspina się na wysokie góry, korzysta z obsługi stacji serwisowych czy nawet pionie. Autorzy wprowadzili również opcję

zmiany pór dnia, ale zdecydowałem się z niej w czasie zabawy zrezygnować, gdyż nocą strasznie ciężko jest zorientować się w szczegółach dotyczących terenu. Co nie znaczy jednak, że przyglądanie się pędzącym w ciemności pociągom czy rozjarzonym blaskiem stacjom nie jest fajne.

W grach ekonomicznych, które muszą mieć wiele ikon, nowo otwierających się okien oraz sporo informacji tekstowych, niezwykle ważna jest przejrzystość. Pamiętam grę MASTER OF ORION 3, z której recenzowania musiałem zrezygnować, ponieważ po pół godzinie „zabawy” (tu cudzysłów jest jak najbardziej na miejscu) ledwo widziałem na oczy. RT 3 jest pod tym względem niemal doskonały. Interfejs jest logiczny i intuicyjny, ikony duże, a teksty napisane wyraźną czcionką. Oczywiście, mam pewne zastrzeżenia do kilku konkretnych rozwiązań, ale to już wynika z mojej wrodzonej złośliwości oraz zgrzytliwości.

Jeśli chodzi o stronę muzyczną programu, nie dam się ponieść entuzjazmowi. Melodyjki towarzyszące rozgrywce są, owszem, miłe, wpadające w ucho, ale nie obraziłbym się na większe ich zróżnicowanie. Jeśli na przykład otrzymujesz zadanie zjednoczenia państw niemieckich, to przydałaby się pompatyczna, ciężka muzyka poważna, a nie wesołe melodie w stylu country!



## Zarządzanie

W zaawansowanych grach ekonomicznych jedną z najważniejszych rzeczy jest inteligencja programu. Wiadomo, że nie wszystkim będziesz się zajmował sam, więc komputer musi ułatwić ci zabawę i zająć się mnóstwem „upierdliwych” szczegółów. Najprostszym przykładem, jeśli w grze RTS wysyłasz cniopa, by ścinał drzewa, to liczysz na to, że po odstawieniu surowca do magazynu wróci do pracy, a nie będzie bezczynnie stał. Im gra bardziej złożona, tym więcej skomplikowanych i powiązanych ze sobą oraz logicznych działań musi wykonać komputer. RT 3 pod tym względem spisuje się super. Musisz jedynie opracować pewne ogólne założenia dotyczące przewozów, a komputer już sam je zrealizuje. I z zadania tego wywiązuje się bez pudła.

## Grafika i dźwięk

Szata graficzna RT 3 może budzić uznanie. No, oczywiście nie jest to SW GALAXIES, a e w końcu mówimy o programie, który mimo całego swojego uroku nie zarządzi na „stach” najbardziej dochodowych gier, bo po prostu nie pozwoli mu na to dość „niszowa” tema-

## Railroad Tycoon 3

Symulator ekonomiczny

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium III 750 MHz  
128 MB RAM, 2 GB HD

\* Gra na platformy: PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

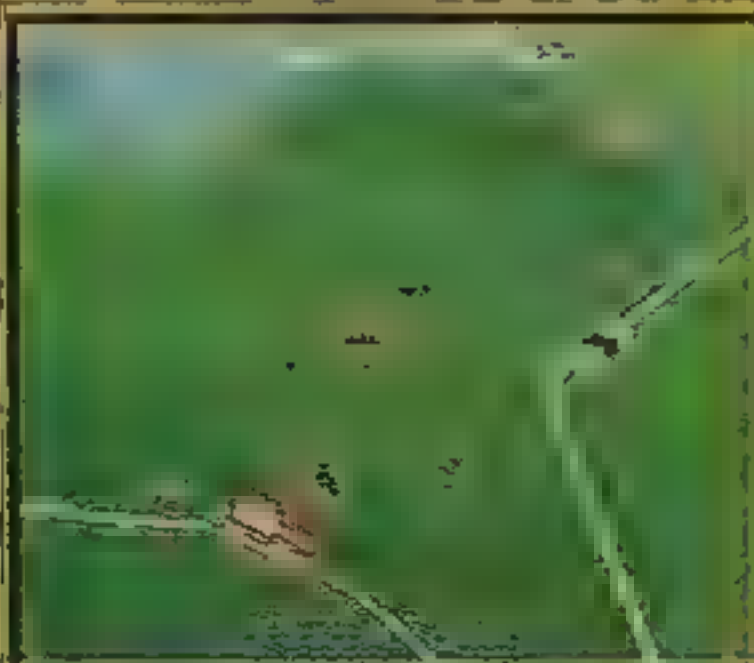
\* Pop Top Software / Cenega Polska  
\* www.RT3.com

Przejrzystość, logika  
Inteligencja estetyczna  
dawka emocji

Realizm, dopracowanie  
Szczegółowość  
Ocena efektywności

5 Grafika  
4 Dźwięk  
6 Fajność

Kolejowy magat powraca w wielkim stylu. Po raz pierwszy nie tylko film, ale i gra ekonomiczna.



W RT3 możesz dowolnie sterować kamerą. Oddalać obraz tak, aby widzieć całe państwa lub przybliżyć w taki sposób, by obserwować najdrobniejsze szczegóły. Możesz również dowolnie zmieniać kąt położenia kamery. Opcja ta przydaje się zwłaszcza w czasie planowania torów kolejowych, ponieważ pozwala wybrać najlepszą oraz najtańszą lokalizację.



# THE Hobbit™

*W czasie triumfu powieści Tolkiena i niezwyklej mody na LotR'ów aż dziw, że dopiero teraz zwrócono uwagę na książkę, opowiadającą historię sprzed czasów Drużyny Pierścienia*

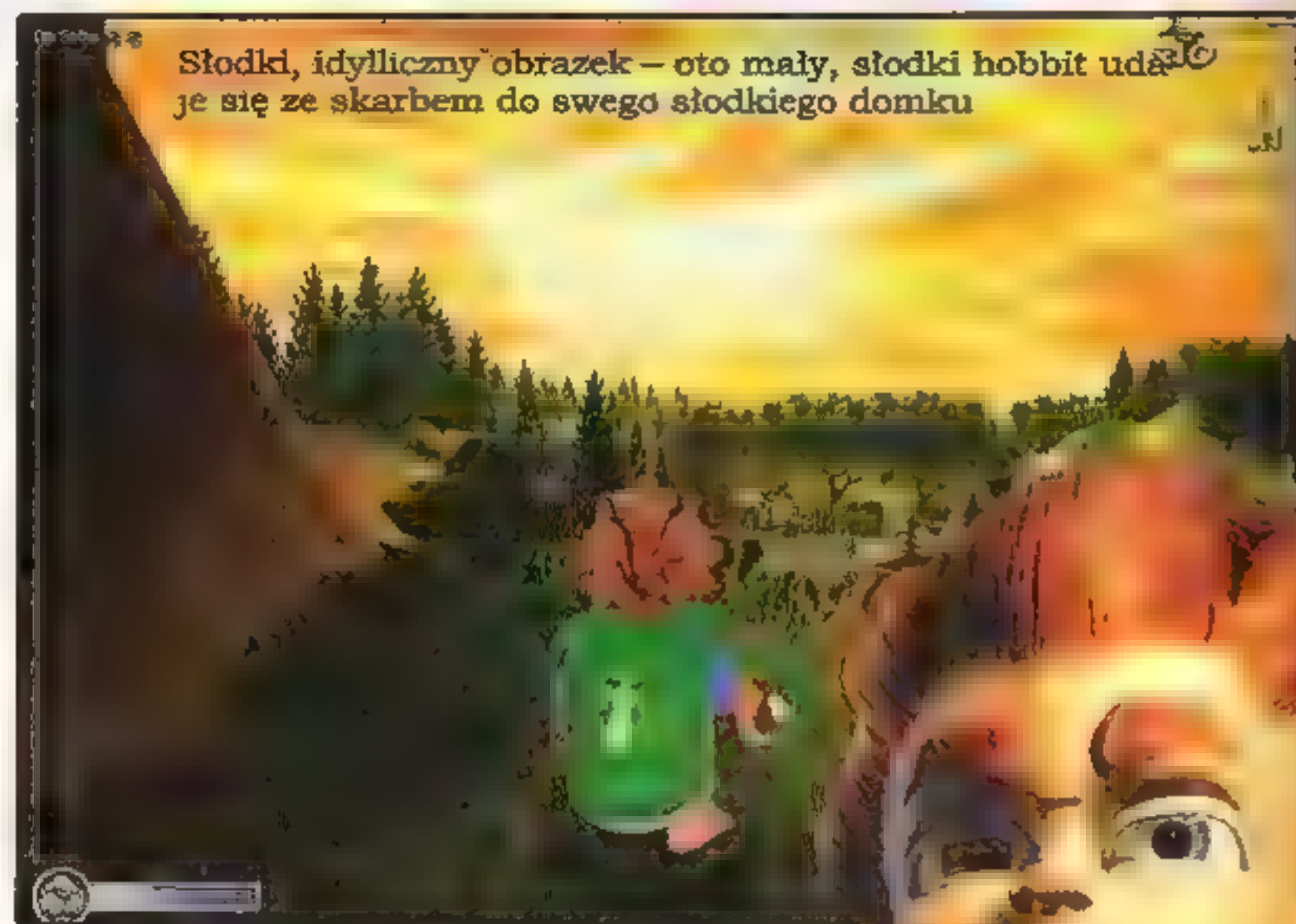
**T**HE HOBBIT to gra oparta na książce pod tym samym tytułem. Osoby (a są takie?), które nie bardzo wiedzą, o czym książka opowiada, niech się małe wyjaśnienie Gandalf wraz z kilkunastoma krasnoludami namawia Bilbo Bagginsa, wówczas jeszcze młodzieniaszka, do opuszczenia rodzinnego Shire'u. Mają udać się na wielką wyprawę, by pokonać Smeuga, smoka okupującego królestwo krasnoludów pod Samotną Górą. Bilbo ma jasno postawione zadanie – on ma być tutaj, głównym „złodziejaskiem”, po-

magającym towarzyszącym w szczególnie trudnych sytuacjach. Krasnoludy początkowo kąpią sobie z małego hobbita, jednak po tym, jak kilkakrotnie ratuje je z opresji, oddają mu sprawiedliwość. W czasie wyprawy w ręce Bilba trafia przypadkiem niepozorny Pierścień.

## Hop, hop, hobbit!

Gra wydana przez korporację Vivendi trzyma się w miarę wiernie fabuły książki, choć, rzecz jasna, nie wdaje się zbyt w szczegóły i koncentruje się na postaci hobbita. THE HOBBIT to program łączący w sobie elementy platformowej zręcznościówki i gry przygodowej. Większość czasu spędzisz, skacząc z jednego miejsca na drugie – ze skał na wielkie grzyby, z grzybów na sнопki siana itp. Po drodze powspinasz się i pobujasz na łańcuchach (czasem nawet trzeba skoczyć z jednej na drugą, niczym karłowaty Tarzan), poskaczasz nad wodą dzięki sprytnemu użyciu kłodek i wykonasz inne akrobacje, znane z każdej platformówki. Jeśli chodzi o aspekt przygodowy, dzieli się on głównie na dwa rodzaje zadań. Po pierwsze, napotkane osoby czasem poproszą cię o znalezienie lub odzyskanie cennych rzeczy, z reguły odwdzięczając się podarowaniem innego przedmiotu, który pozwoli ci pchnąć rozgrywkę do przodu. Tym samym widać, że gra jest raczej liniowa – jeśli nie dasz rady wypeł-

Słodki, idylliczny obrazek – oto mały, słodki hobbit udaje się ze skarbem do swego słodkiego domku



nić któregoś z naprawdę ważnych zadań, jej akcja stoi w miejscu. Jedyne questy poboczne nie możesz dowolnie przyjmować lub odrzucać. Jeśli chcesz je wypełniać, to dobrze, bo z reguły pozytywnie wpływają na stan twojej sakiewki, ale jeśli nie zechcesz ich wykonać, to trudno – możesz iść dalej. Drugi typ zadań przygodowych to znajdowanie i otwieranie skrzyń, gdzie z reguły czekają na ciebie srebrne monety. Aby otworzyć taką skrzynię, musisz wykazać się nie tyle główkowaniem, co zręcznością.

## Żadełko się przydaje

Kolejne dwa aspekty rozgrywki, na które trzeba zwrócić uwagę, to element wojenny oraz kwestia skradania się. Na drodze Bilba pojawiają się będą coraz groźniejsze fantastyczne stwory, do walki z którymi używać będziesz trzech rodzajów broni – łaski wędrownika, krótkiego mieczyka hobbitkiego (Żadełko?) oraz kamieni. Na szczęście, nie tylko przeciwnicy są coraz mocniejsi – podczas pokonywania poszczególnych etapów, Bilbo poznaje arkana sztuki wojennej, które pozwalają mu coraz sprawniej walczyć bronią, zaciągając na przykład bardziej skomplikowane ciosy. Walka jest zatem całkiem dy-



W THE HOBBIT można rozmawiać z wieloma postaciami – czasem jest to wręcz niezbędne



## Dwóch władców?

W „Hobbicie” tylko dwie postacie mają szansę założyć Pierścienie – są to Gollum oraz Bilbo. Obaj w miarę upływu lat coraz bardziej ulegają potężnej mocy klejnotu. Jeśli chodzi o funkcję praktyczną Pierścienia w grze, to trzeba wyjaśnić, że dzięki niemu skradanie robi się nieco łatwiejsze, ponieważ Bilbo staje się niewidzialny. Jak widać, gra pod tym względem pozostaje wierna książce.

namiczna (choć niezbyt skomplikowana) i może sprawić sporo uciechy. Tego samego nie można niestety powiedzieć o skradaniu się, które, moim zdaniem, jest po prostu irytujące. Wystarczy, że dojdiesz do etapu z Trollami, który ja próbowałem przejść chyba ze czterdzieści razy. Dopiero wtedy poznałem właściwą drogę, którą Bibo musiał obrać by sobie poradzić. Co prawda, mniej więcej od połowy gry w skradaniu pomaga Pierścień, ale to nie zmienia faktu, że poznanie właściwej metody cichego podchodzenia do wrogów to zadanie żmudne i odrobinę zniechęcające. Tym bardziej, że zapisywać grę można tylko w wyznaczonych punktach (konsola się nam coraz częściej kłania).

Na każdym etapie Bibo zbiera punkty odwagi, dzięki którym może wskoczyć na wyższe poziomy doświadczona. Czynność ta powoduje, że

twój bo

## Mały człowiek, a może... dźwigać

Gdy zajrzysz do swojego schowka, zauważysz, że jak na małego hobbita Bilbo potrafi sporo udźwignąć. Masz zatem podgląd posiadanych buteleczek z lekarstwem, antidotum na trucizny, możesz przejrzeć posiadane umiejętności, sprawdzić zawartość sakiewki oraz ilość posiadanej amunicji – tzn. kamieni. Pamiętając jednak o wyjątkowym iakomstwie hobbitów, zastanawiałem się jedynie, dla czego tu jest tak mało miejsca na jedzenie?

hater jest po prostu coraz bardziej wytrzymały, odporny na głosy przeciwników. Po drodze zbierasz też srebrne monety, które po zakończeniu etapu wykorzystasz do zakupu dodatkowego ekwipunku – na przykład specjalnych kluczy do magicznych skrzyń, czy też fiolek z odtrutkami.

## Słodko i cukierkowo...

W przeciwieństwie do filmów Petera Jacksona, który Śródziemie ukazywał raczej w mrocznych barwach, twórcy gry THE HOBBIT postawili na pastelowość i głębokie nasycenie kolorów. Mnie taka kolorystyka nieodparcie

kojarzyła się z AMERICAN McGEE'S ALICE. Wydaje mi się, iż autorzy gry nastawili się raczej na młodszego odbiorcę. Jest kolorowo, fantastycznie i całkiem malowniczo – niektóre widoczki pokrywają się z moimi wyobrażeniami na temat sielankowości Shire'u i okolic. Jeśli chodzi o udźwiękowanie, głosy aktorów są nieźle dobrane, z przewagą akcentów brytyjskich – teksty są wypowiedziane wyraźnie i dobitnie. Poza tym, gdy Bibo z kimś rozmawia, na dole ekranu pojawiają się napisy (też po angielsku). Przydałoby się, by polski dystrybutor spróbował dokonać choćby częściowej lokalizacji programu...

W THE HOBBIT, poza rozgrywką dla pojedynczego gracza, nie występuje żaden inny tryb zabawy. Szkoda też, że możesz się wcielić jedynie w Bilba. Z innych mankamentów gry wskazałbym na lekkie problemy z kamerą – tutaj, myszka nie działa jak w FPS-ach, czyli na zasadzie czynnego obracającego widoku, lecz sztywno trzyma

się pól bohaterem. Miejscami przeszkadza to w obserwacji terenu. Bibo mógłby też szybciej się odwracać, jego powolne ruchy nierzadko kosztowały mnie sporo zdrowia...

Reasumując, THE HOBBIT to przyzwoita gra platformowa, która dzięki prostocie obsługi i barwnej oprawie przyciągnie przed monitory rzeszę młodszych fanów Tolkiena.

## Jak w sposób skuteczny, a mało stresujący pozbawić życia małego hobbita...



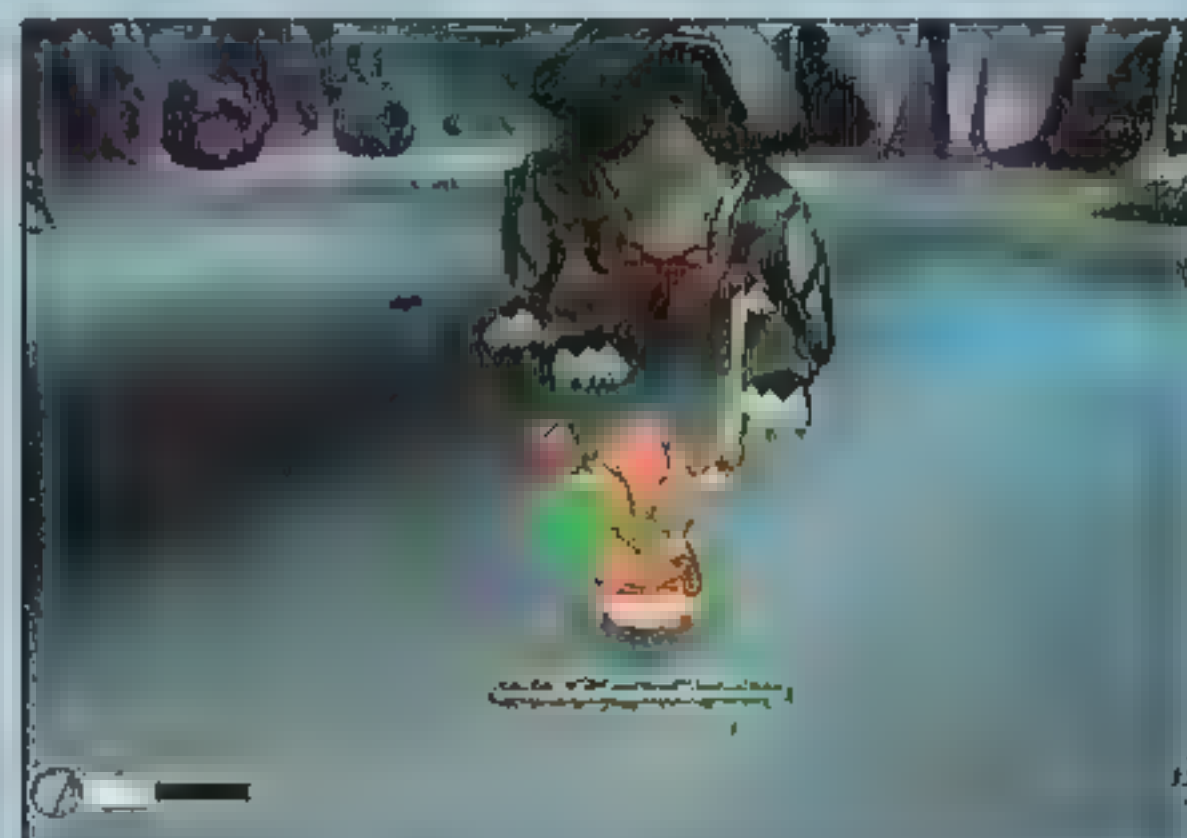
**1.** Spora część zabawy polega na znanych z setek gier zręcznościowych ewolucjach. I tak mały ludek może zostać zmuszony do skakania z jednej liny na drugą... unikając kolców! Ajé!!!



**3.** Nie pora jednak na kombinowanie, bowiem trzeba szybko iść naprzód. A tu jak na złość z podłoga wysuwają się ostre kolki... Chyba gdzieś widzieliśmy coś podobnego...



**2.** Kolejny popis zręczności, tym razem na ziemi – uwaga na krecie dziury, z których wyłazi smok. Zaraz, zaraz... Od kiedy to smoczyska mieszkają w krecich norach?



**4.** Jeśli jednak jakimś cudem uda ci się przeprowadzić hobbita w całości przez wszystkie pułapki, zawsze możesz liczyć na to, iż posieka go któryś z przeciwników

## The Hobbit

Zręcznościówka / Przygodówka

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 500 MHz  
32 MB RAM 1.5 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Vivendi / Cenega Polska  
\* www.iotr.com

Nieźna grafika i dźwięk  
zgodność z książką

Skradanie może się  
znużyć, problemy ze  
sterowaniem

Grafika 4  
Dźwięk 3  
Fajda 3

Grę tę szczególnie  
docenią młodzi  
gracze. Dodatkowa  
możliwość sterowania  
zachętą nie zepsowała  
się z tym historią LotR

4



Oto kolonizatorzy obcych planet: punk oraz laleczka Barbie...  
A gdzie muchachos z twardymi cojones?

# SPACE COLONY

Inspirację dla twórców SPACE COLONY stanowiło wiele słynnych produkcji, ze wspomnianych choćby o THE SIMS, SIM CITY czy STARTUP II. Pomysł, aby grupę ekawych indywidualności rzucić gdzieś spróbować skłócić z nich zgraną załogę, nie jest nowy, ale w grze wyprodukowanej przez firmę Firefly Studios podano go zrezygnując, ze szczyptą gry ginielności i humoru.

W zasadniczej części gry, to znaczy podczas kampanii dla pojedynczego gracza (a właściwie dwóch kampanii), czeka na ciebie ponad 20 misji, w których kierować będziesz ekipą kosmicznych kolonizatorów pod przewodnictwem niejakiej Venus Jones. Twoim głównym zadaniem będzie rozszerzenie imperium korporacji Blackwater Industries, a co za tym idzie – nabijanie kabzy twojemu chlebodawcy. Przyjdzie ci zatem wydobywać surowce, produkować żywność, budować resorty wypoczynkowe godne

portfeili i gustu bogatych turystów. Nie obędzie się też bez nieproszonych wizyt różnego typu intruzów. Na początku będą to tylko jakieś Lpiedliwa, niezbyt groźne owady, ale na dalszych etapach gry napastnicy będą już bardziej niebezpieczni i bez struktur obronnych, komandosów czy mechanicznych psów raczej się nie obejdziesz.

Największe zalety tej kosmicznej, sim-strategii to wyjątkowo wygodny interfejs oraz obecność ciekawych postaci kolonizatorów. Przejrzystość interfejsu ratuje gracza przed kompletnym chaosem. Mając na głowie potrzeby kilkunastu kolonizatorów, konieczność zadbania o wszelkie budynki w bazie, obronę kolonii i kosmiczny handel, zapewne nieraz zakląłbyś brzydko, gdyby nie fakt, że nawet najbardziej skomplikowane polecenia i zadania



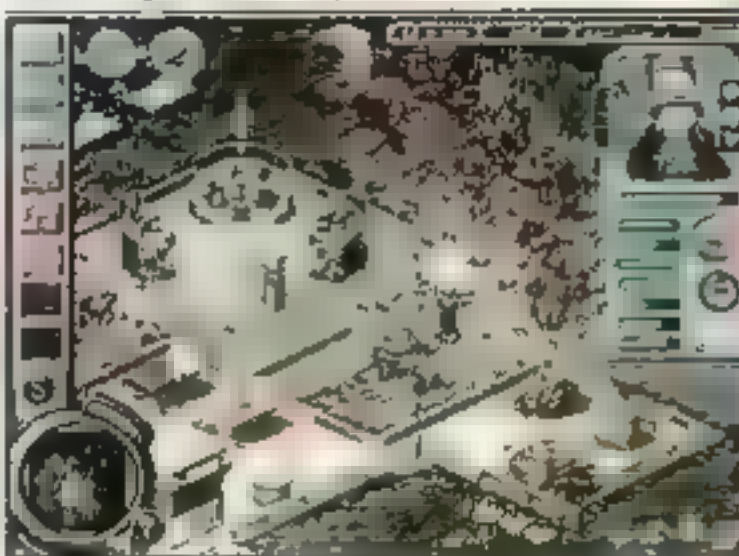
można wykonać, klikając nie więcej niż dwa-trzy razy myszką. W praktyce wyjątkowo dobrze sprawdza się zwłaszcza centrum dowodzenia. W tym miejscu jak na dłoni widać potrzeby wszystkich kolonizatorów, stan zaopatrzenia w tlen i energię, stan sanitarny bazy, poziom surowców oraz kondycję finansową placówki. Jak i w przypadku całego interfejsu, tak i tu między poszczególnymi zakładkami przechodzi się szybko i sprawnie. Dzięki takiej prostocie SPACE COLONY ma szansę przyciągnąć do gustu zarówno bardziej wymagającym, starszym, jak i młodszym komputerowym dowódcą. Natomiast jeśli chodzi o postacie występujące w grze (jest ich łącznie 20), czeka na ciebie prawdziwy zestaw oryginałów. Spotkasz tu głupią Candy o wyglądzie Barbie, japońskie punk-bliźniętę, które potrafią skutecznie działać tylko wtedy, gdy pracują razem, młodzieńca Grega, któremu jedynie zabawa w głowie czy nawet leniwa i próżna córka dyplomaty. Każda z postaci ma swoje upodobania, umiejętności i game czasem śmiesznych, czasem poważnych, a czasem irytujących odzywek.

Poza kampanią, masz jeszcze możliwość rozebrania pojedynczych scenariuszy na kilku układach słonecznych, edytor map, a także tryb piaskownicy – mój ulubiony, w którym na wybranej planecie rozbudowujesz bazę w dowolny sposób. Dopiero tutaj w pełni widać zależności między dostawami tlenu, energii i żywności, a ilością

## Jak łatwo rządzić bazą?



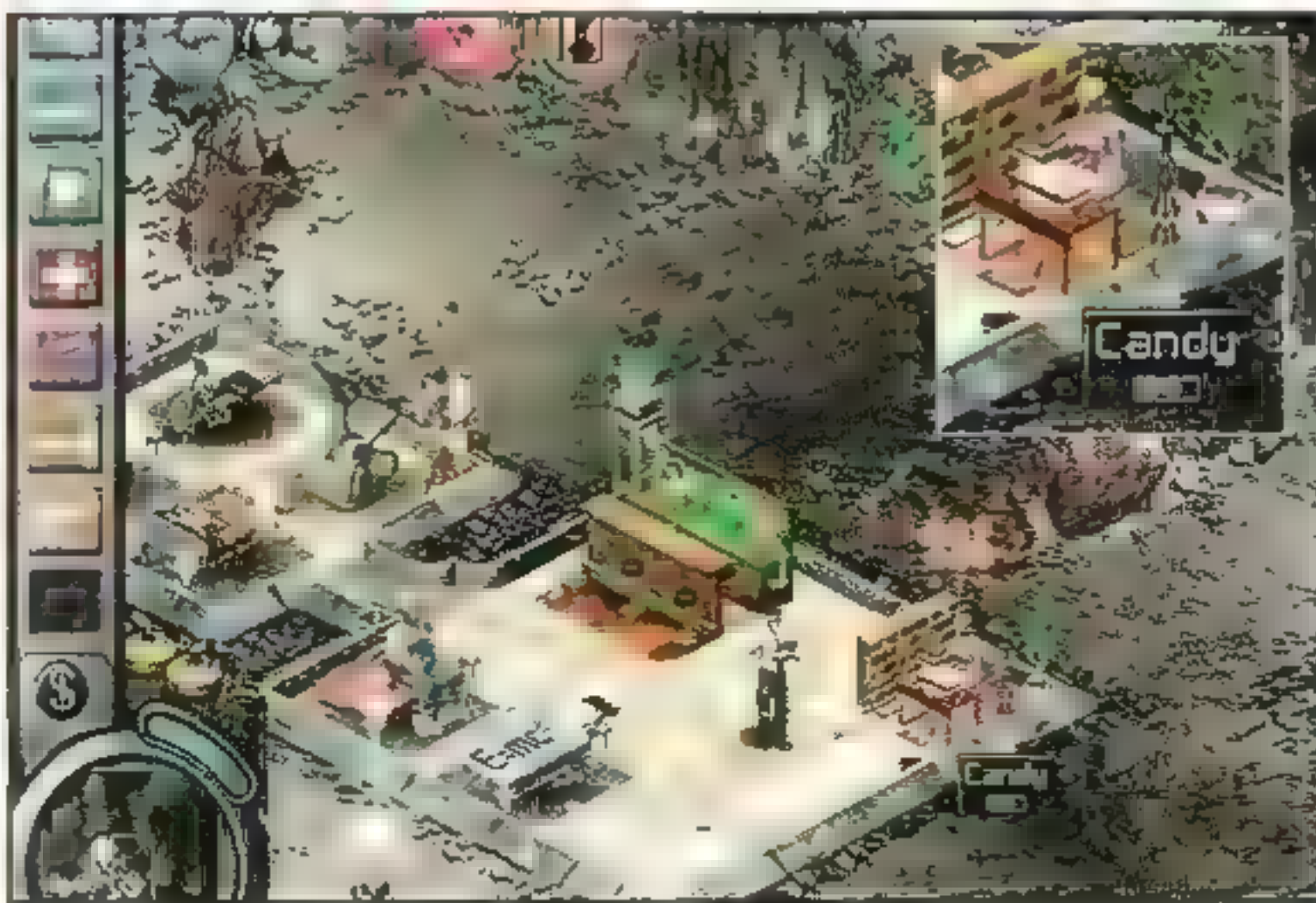
Przejrzystość interfejsu znacznie ułatwia kontrolę nad twoją kosmiczną bazą



W lewym górnym rogu znajdziesz ikonki, dzięki którym na bieżąco możesz obserwować tempo wykonywania głównych zadań misji

pracowników i budynków, między wydobyciem a handlem, czy też przełożenie poziomu szczęścia podwładnych na ich zachowanie – zdesperowani kolonizatorzy potrafią zwańować czy zdemolować to i owo. Niestety, SPACE COLONY nie posiada trybu online.

Gra nie jest pozbawiona wad – wskazać trzeba na nieco przestarzałą grafikę 2D w sztywnym rzucie izometrycznym – jednak jest tak urokliwa, że czas spędzony z nią na pewno nie będzie zmarnowany.



Candy przesieduje całymi godzinami w bibliotece, ale wiedzy w jej tępej głowie nie zostaje za wiele. A przecież przysłowie głosi, że nauka nie powinna iść w las...

## Potrzeby załogi

Wskazując na pojedynczego kolonizatora, w prawym górnym rogu uzyskasz jego statystyki, które mówią o poziomie zadowolenia danej osoby. Górny pasek oznacza ogólny poziom szczęśliwości; niżej podane masz dane szczegółowe. Jak widać obok Dean nie ma chwilowo problemów z łóżkiem, zdrowiem (szare zielony kolor każdego pasków), natomiast należałoby popracować nad jego potrzebami związanymi z rozrywką czy higieną osobistą (żółty kolor). Nie widać tutaj innych danych dotyczących jedzenia, gdyż ten pasek był czerwony, co oznaczałoby, że ktoś głoduje.

## Space Colony

Sim-strategia

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz, 64 MB  
RAM 850 MB, 64-bit HD

99.90

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

Take 2 Interactive / Cenega

www.spacecolonygame.com

Oryginalnie bardzo  
wie bogactwa, prze-  
miotów i budowlan

Grafika, która jest  
czystsze, czas, sat-  
ekro przestarzała

Grafika 3  
Dźwięk 4  
Fajda 4

Gracze mogą się  
powoli, ale potem  
jest już tylko lepiej.  
Bliżej niej po-  
ważasz się odpo-  
działnym sjeem...



# SIM CITY 4

## RUSH HOUR

### EXPANSION PACK

**M**ieszkaś przy ulicy Braku Wolnego Czasu, w posiadłości nazywanej przez lokalną społeczność willą Posha. Przeżywszy 47 lat, dorobiłeś się stanowiska prezesa (złosiwi twierdzą, iż przy drobnej pomocy ze strony burmistrza) w firmie doradczej „A bo ja wiem”. Ta ciężka praca kosztuje cię wiele nerwów i zdrowia. Ostatnio burmistrz wpadł na pomysł przebudowy dwupasmówki przechodzącej w pobliżu twojej spółki. Ruch na niej jest tak wielki, że w zasadzie codziennie dochodzi do przynajmniej jednej, strasznej kraksy, a i małe karambole przestały być rzadkością. Burmistrz chyba rzeczywiście ma rację. Pamiętasz przecież, jak kiedyś pewien baran zarysował twoje nowutkie czerwone Ferrari, wyjeżdżając z pobliskiego parkingu. Hmm... Czy to nie był sam burmistrz? Masz więc rok, żeby się przeprowadzić do nowego budynku, gdyż na miejscu starego powstanie czteropasmowa trasa przelotowa. Nie wiem jak ty, ale ja nie cierpię przeprowadzek.

Powyższy scenariusz to nie wysana z palca bajka. Działo się tak w pewnym mieście, którego burmistrzem zostałem mianowany. Firma Maxis, twórca bestsellera wszech czasów – serii THE SIMS – ponownie atakuje. Tym razem nakładką. Obejdzie się jednak bez złotej kartki, bo i tym razem nie popełniono żadnego poważnego faulu.

Już sama nazwa dodatku – SIM CITY 4 GODZINY SZCZYTU – wskazuje, o jakie nowe elementy wzbogacono wersję podstawową. Rozbudowano mianowicie możliwości płynące z posiadania w twojej metropolii licznych środków transportu. Dodatkowo

**Nazywasz się Nowak. Stefan Nowak, i jesteś zapracowanym do nieprzytomności bliźniakiem**

zrobiono to w taki sposób, że nawet najbardziej hardcorem zwolennicy gatunku powinni czuć się usatysfakcjonowani. Dostają bowiem w swoje ręce potężną skarbnicę wiedzy statystycznej na temat ruchu ulicznego w mieście. W oryginalnym SC4 robienie subtelnych poprawek w sieci ulicznej wydawało się być stratą czasu, gdyż nie dość, iż brakowało danych potrzebnych do rzeczywistego projektowania ruchu ulicznego, to jeszcze niedostępne były skuteczne instrumenty regulujące tenże ruch. Obecnie przygotowano zarówno pokaźny zestaw infrastruktury komunikacyjnej (np. autostrady, estakady, parkingi komunalne czy porty promów pasażerskich i samochodowych), jak również narzędzie służące do badania dróg, a pozwalające przewidzieć pojawiające się korki. Wystarczy kliknąć na dowolnej drodze bądź budynku, by otrzymać szczegółową listę – jak i kiedy uczestnicy ruchu udają się do wracają z lub przechodzą przez dany punkt. W formie strzałek wyświetlana jest też trasa wszystkich uczestników ruchu przemieszczających się przez wskazane miejsce. Ponadto można włączyć opcję rozróżnienia ruchu porannego i wieczornego.

### Sim City 4 Rush Hour

Simulator budowy miasta

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 300 MHz  
128 MB RAM, 1 GB HD

\* Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* EA Inc. / EA Polska  
\* www.simcity.com

Kontrola projektowania ruchu ulicznego i interfejs

Praca wszystkim na domowej systemie operacyjnej

**5** Grafika  
**4** Dźwięk  
**5** Fraida

Bez dyskusyjnie najlepsza symulacja życia (i czasu) w mieście. Niezależnie od tego, czy chcesz zobaczyć, jak wygląda miasto, czy też chcesz zobaczyć, jak wygląda życie w mieście.

co jest szczególnie przydatne przy projektowaniu przepływów na ulicach jednokierunkowych. Totalne szaleństwo dla totalnych fascynatów

Dołączono także możliwość przeprowadzania wywiadów z Simami o problemach zapracowanych im głowy. Po naciśnięciu ikony mikrofonu na dowolnym Simie chętnym do rozmowy (nad takimi typami pojawia się komiksowy dymek) otrzymasz interesujące cię informacje

Burmistrz powinien mieć dobre kontakty w każdym miejscu galaktyki, bo inaczej...

cje. Zwykle za rozwiązywanie nurtujących Simy problemów przewidziane są różne bonusy. Nie zawsze jednak przyjmując zlecenie, wyjdiesz tylko na plus. Jeżeli zaangażujesz się w misję, w której można zarobić gotówkę, to przeważnie stracisz część reputacji. Ilości zależą od klasyfikacji czynu. Np. zawieszenie inwestora na miejscu, w którym chciałby w przyszłości postawić kasyno, przyniesie ci pewną sumę simoleonów (tutejsza waluta), ale za propagowanie hazardu w mieście stracisz kilkadziesiąt punktów reputacji.

Prowadzenie pojazdów to kolejny świeży pomysł scenarzystów z Maxisa. Będziesz mógł zasiąść za kółkiem/sterami szeregu pojazdów, od naziemnych poczynawszy, poprzez nawodne, a skończywszy na powietrznych. Istnieje nawet opcja odnalezienia Straży 51, gdzie ukrywane jest UFO.

**SIM CITY 4: GODZINY SZCZYTU** to gra wyjątkowa z jeszcze jednego powodu. Dzięki opcji zasiedlenia wznieśonego miasta Simami, którym poświęcisz dziesiątki godzin grając w serię THE SIMS, oraz możliwości ściągania ich z Sieci, możesz nadać twórczemu miastu bardzo osobisty charakter.

Jeśli więc jesteś oddanym wielbicielem Simów, a w szczególności serii SIM CITY, dodatek SC 4 GODZINY SZCZYTU powinien przypaść ci do gustu.

Art. 16.1. Kierującego pojazdem obowiązuje ruch prawostronny.

2. Kierujący pojazdem, korzystając z drogi dwukierunkowej, jest obowiązany jechać po prawej jezdni; do jezdni tych nie wlicza się jezdni przeznaczonych do do-

jazdu do nieruchomości położonej przy drodze

3. Kierujący pojazdem, korzystając z jezdni dwukierunkowej co najmniej o czterech pasach ruchu, jest obowiązany zajmować pas ruchu znajdujący się na prawej połowie jezdni

Jeżeli masz ochotę, możesz śledzić przejazd wozu strażackiego od remizy aż do miejsca pożaru



**T**eraz już wiem, że takie harce stały się możliwe dzięki firmie Sierra, która uraczyła nas zręcznościową grą zatytułowaną ARMED AND DANGEROUS. Narzędzia, służące do zadawania ran śmiertelnych, są niewątpliwie elementem wyróżniającym ten tytuł spośród masy innych gier TPP oraz FPP. Co prawda ilość różnych broni nie jest może imponująca – policzyłem ich łącznie dziesięć – za to ich wygląd i działanie przyprawia mogą o napady histerycznego śmiechu. Weźmy na przykład taki Land Shark Gun. Gdy po raz pierwszy go użyłem, początkowo nie zauważyłem żadnej reakcji – pewnie dlatego, że znajdowałem się w samym centrum bitwy i nie spostrzegłem plebwy grzbiotowej zwawo zdyżającej do wyznaczonego przez celownik miejsca. Po chwili stojący tam przeciwnik stracił grunt pod nogami, spod ziemi wyleniła się potężna paszcza pożarła aniemieckiego wroga z cichym młasknięciem. Wrażenia piorunujące! W równym stopniu cieszą Czarna Dziura, Bomba Guy Fawkesa czy mordercz, przypominający pułapki. Choć jednak wszystkie te pułapki i gadżety są cool, najczęściej używać będziesz zwyczajnego, szybkostrzelnego karabinu o łącznej pojemności 1000 kul.

### Lionhearts atakują!

W ARMED AND DANGEROUS nie spodziewaj się oryginalnej fabuły. Oto czterech śmieciaków, zwanych zbiorczo Lwa Serca, odważyło się wyruszyć na wyprawę, której ostatecznym celem jest odebranie Księgi Praw z rąk królowej Fergii, panującej nad okolicą. Gdyby nie mówić – jest to scenariusz typu fast-food. Na szczęście Romen, Q, dones i Rexus, czyli główni bohaterowie, są tacy rubaszni, a miejscami głupi, że odżywkami przydadzą tej mizernej fabulce sporo kolorytu. A że przy okazji przemawiają w różnych odmianach angielskiego (w szczególności cudnie pachnie tutaj szkockim akcentem), to ich wywodów aż chce się słuchać. Tak na marginesie – do gry przemycano odrobinę ksenofobii. Kiedy Rexus hipnotyzuje strażników i chce powiedzieć im coś, by się na stałe od bohaterów odczepił, mówi po prostu: „Wyobraźcie sobie, że jesteście Francuzami!” Za chwilę strażnicy biegną z rękami w górę, oznajmiając: „wszyscy wóbec, że się poddaję”.

Jeśli ktoś nie wierzy w możliwość akrobatycznych postaci w tej grze, niech spojrzy na chłopców przelatujących z prawej strony.

Zanim spełnisz swoją dziejową misję, będziesz musiał przebrnąć przez 21 misji. Etapy są odpowiednie – ani za krótkie, ani za długie – i raczej nie zdążyś się nimi znudzić. Jest to o tyle istotne, że poszczególne krajobrazy są jednak nieco monotonne.

# ARMED AND DANGEROUS

*Gdyby ktoś zaproponował ci śmiertelny strzał przy pomocy rekina lub czarnej dziury, uznałbyś go za osobę niebezpieczną.*

Wielki z pozorów rozgrywka jest, mowa, że jednak z czasem zauważysz, że do czasu, aż nie prowadzi jedna uniwersalna droga. Można na przykład przebiec przed siebie, nie przejmując się destrukcją budynków wroga. Wtedy jednak może się okazać, że po włączeniu trybu RTG (RtCW) się kłania. W tych właśnie zapomnianych budynkach kryją się w twoją stronę cały zastęp niezauważonych wrogów. Innym rodzajem eksploracji danego rejonu z dwóch stron może okazać się zupełne różnicowanie przetrwania.

### Strzeż się megakaczuchy!

Stwierdza cały czas Romen z perspektywy trzeciej osoby. Swoim kompanom

możesz wydawać rozkazy, niebity, gdy któregoś rodzaju – zaskakanie wybranych miejsc lub polecanie Romena. Co ciekawe, nawet jeśli któryś z towarzyszy broni zginie na polu chwały, że i tak na koniec etapu urzysz go w puli sceny, a następny etap w kolejnej misji. Trochę to nie logiczne, ale jakżeś przebieżenie kolejnych poziomów. Twoja ekipa nie zniszczy z kimś walczyć – od strony. Jedni napierający wrogów przebiegają grę może chyba jedynie SERIOUS SAM WILL ROCK. Miejscami już naprawdę gubieniem się, w którą stronę można strzelać. I gdyby nie Q i Jonecy, to nierzalibyśmy w śladach tej rapetaski. Szoda, że tym, że przeciwnicy są tak mało zróżnicowani. Występuje ich może wszystkiego z pięć typów. Jedyną odskocz-



nią są wielkie roboty, na przykład Q1-12 (podobny do twojego kumpla Q) czy Colosus – o wyglądzie mega-kaczuchy. Uwaga! Nadto na przelatujących Zeppelinach i spodki typu UFO, bowiem można od nich ręką oberwać na głowę. W większości misji chodzą przede wszystkim o masową eliminację wrogów, czasem w ramach strzelnic, trzeba rozwalić jakiś budynek, kogoś tam uratować (na przykład Rexusa, chłopca lub świętą owcę). Dostrzeż do celu pomocą kumpley w postaci apteczki i zapasowych magazynów. Czasem można znaleźć „token” – czyli przedmiot specjalny, dający dostęp do powtórek misji czy innych dodatkowych opcji.

### Good bye, saves...

ARMED AND DANGEROUS wyraźnie tworzona była z myślą o konsolach i stała na przy-

Press F to exit mount







## Co on godo?

Jonesy, czyli kret-pirotechnik, ma taką wymowę, że nawet ci gracze, którzy uważają się za dobrych z angielskiego, mogą mieć problemy z wychwyceniem kwesłi tej postaci. Powód – mamy tu do czynienia z odroślą odmianą angielskiego, cudną od strony dźwiękowej i paskelnie trudną do zrozumienia. Na szczęście jest opcja włączenia napisów, która może pomóc wychwycić sens wypowiedzi Jonesy'ego. A dla chętnych króciutka powtórka z najczęstszych słów, których Szkoci używają, o których nie masz szans poznać w szkole.

**laddie** – chłopiec

**aye** – tak

**nay** – nie

**wee** – mały

**bonnie** – ładny



Sceneria bywa monotonna, ale da się przeżyć...



Sticky Bomb to najbardziej użyteczna z broni specjalnych

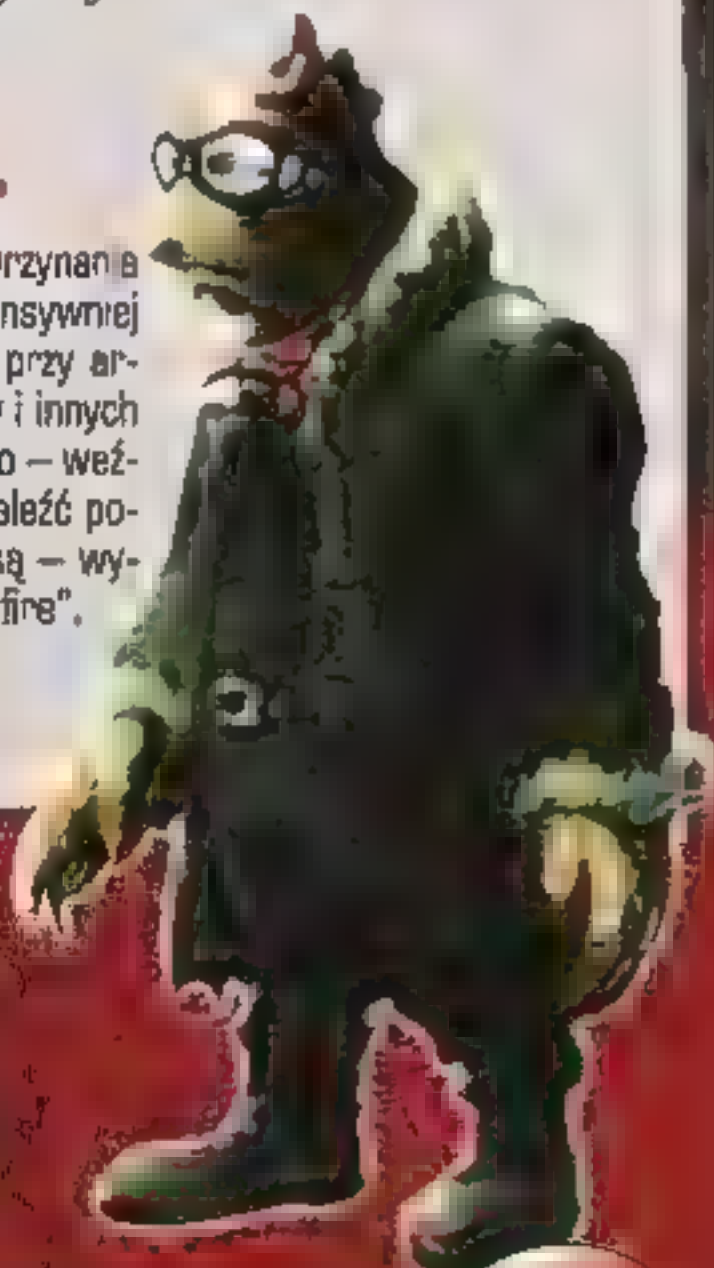


Korzystanie ze snajperki w niektórych miejscach to konieczność

W twoim arsenale znajduje się także „Guy Fawkes Tractor Bomb”, dzięki której twoi wrogowie zwracają broń przeciwko swym pobratymcom. A skąd ta nazwa? Otóż w 1605 roku w Anglii niejaki Guy Fawkes, (Guido Fawkes) postanowił wysadzić w powietrze angielski parlament, aby odebrać władzę protestantom. Spisek się nie udał, Guy został stracony – teraz nazwa tej bomby jest już chyba jasna?

## Jak do kaczek...

Od czasu do czasu, aby odpocząć od codziennego wyrzynania podwładnych króla Forge'a, zaczynasz... jeszcze intensywniej wyrzynać tychże podwładnych. Twórcy sadzą cię przy armacie i musisz łomotać w nadbiegające hordy orków i innych stworów. Taka forma zabawy to w sumie nic nowego – weźmy chociażby RED FACTION 2, gdzie można było znaleźć podobne misje. Specjalnie wymagające te etapy nie są – wystarczy odrobina celności i szybkości w naciskaniu „fire”.



Wydawać by się mogło, że gra jest bardzo łatwa, ale nie należy się mylić. W rzeczywistości jest to jedna z najtrudniejszych gier w historii. Wymaga ona od gracza nie tylko dobrej znajomości angielskiego, ale także umiejętności strategicznych. W grze trzeba być bardzo ostrożnym i uważnym, ponieważ każdy błąd może kosztować życie. Wymaga to również dobrej koordynacji i szybkości reakcji. W grze trzeba być bardzo ostrożnym i uważnym, ponieważ każdy błąd może kosztować życie.

W grze trzeba być bardzo ostrożnym i uważnym, ponieważ każdy błąd może kosztować życie. Wymaga to również dobrej koordynacji i szybkości reakcji. W grze trzeba być bardzo ostrożnym i uważnym, ponieważ każdy błąd może kosztować życie.

## Armed & Dangerous

Zręcznościowa

\* Wymagania sprzętowe:  
Procesor 1 GHz  
256 MB RAM 4 GB HD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Sierra / LEM  
\* [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

Wskazywanie na ekranie  
każdego elementu gry  
i jego bohaterów

**Grafika** 3  
**Dźwięk** 4  
**Fajda** 3

Do gry trzeba mieć minimum 16 MB wolnego miejsca na dysku, a najlepiej 4 GB. W grze trzeba być bardzo ostrożnym i uważnym, ponieważ każdy błąd może kosztować życie.

4



Setki stworów, czarów  
oraz artefaktów. Ogromne armie  
przewalające się po fantastycznym  
świecie. Oto **MAGIA CIENIA**

# AGE OF WONDERS

## MAGIA CIENIA

**K**iedy mój redakcyjny kolega stwierdził, że SHADOW MAGIC to dodatek do AGE OF WONDERS II, urządził mi karczemną awanturę. Ze zdaniem tego płynie jeden wniosek: zanim zaczniesz się bronić kota w worku, na czy go w pierw obejrzeć :-]

### To dodatek!

SHADOW MAGIC jest, niestety, niczym więcej, jak zestawem dodatkowych scenariuszy oraz kampanii do części drugiej. Tę z dodatkiem zupełnie samodzielnym, niewymagającym nie tylko zainstalowania na komputerze części drugiej, ale nawet zniejomości tamtej gry.

### Trzeba mieć zasady

Seria AGE OF WONDERS to powrót do „o dskulowego” myślenia o strategiach, połączenie wykastrowanej CYWILIZACJI z taktyczną grą bitewną, gdzie każde działanie podejmowane jest w trybie turowym. Wcielasz się tutaj w postać maga-władcy, którego zadaniem jest podbój krainy rodem z fantasy oraz pokonanie wszystkich konkurentów. Zdobywasz i rozbudowujesz miasto, dbasz o wzrost populacji i dochody, ale przede wszystkim szykujesz do boju potężne armie oraz wynajmujesz bohaterów, którzy będą nimi dowodzić. W AoW nie musisz przejmować się zdobywaniem surowców, a jedyne, co cię interesuje, to aby w każdej

turze do twego skarbca wpływała stosowna ilość złota. Podobnie jak w HoMM czy DISCIPLES, rozgrywka toczy się na dwóch planach. Pierwszy to mapa świata, na której sterujesz jednostkami oraz podejmujesz decyzje ekonomiczne, drugi plan otwiera się zaś tylko w czasie bitwy i zamyka w momencie, kiedy pokonałeś wroga (lub mu, odpukać!, uciekłeś).

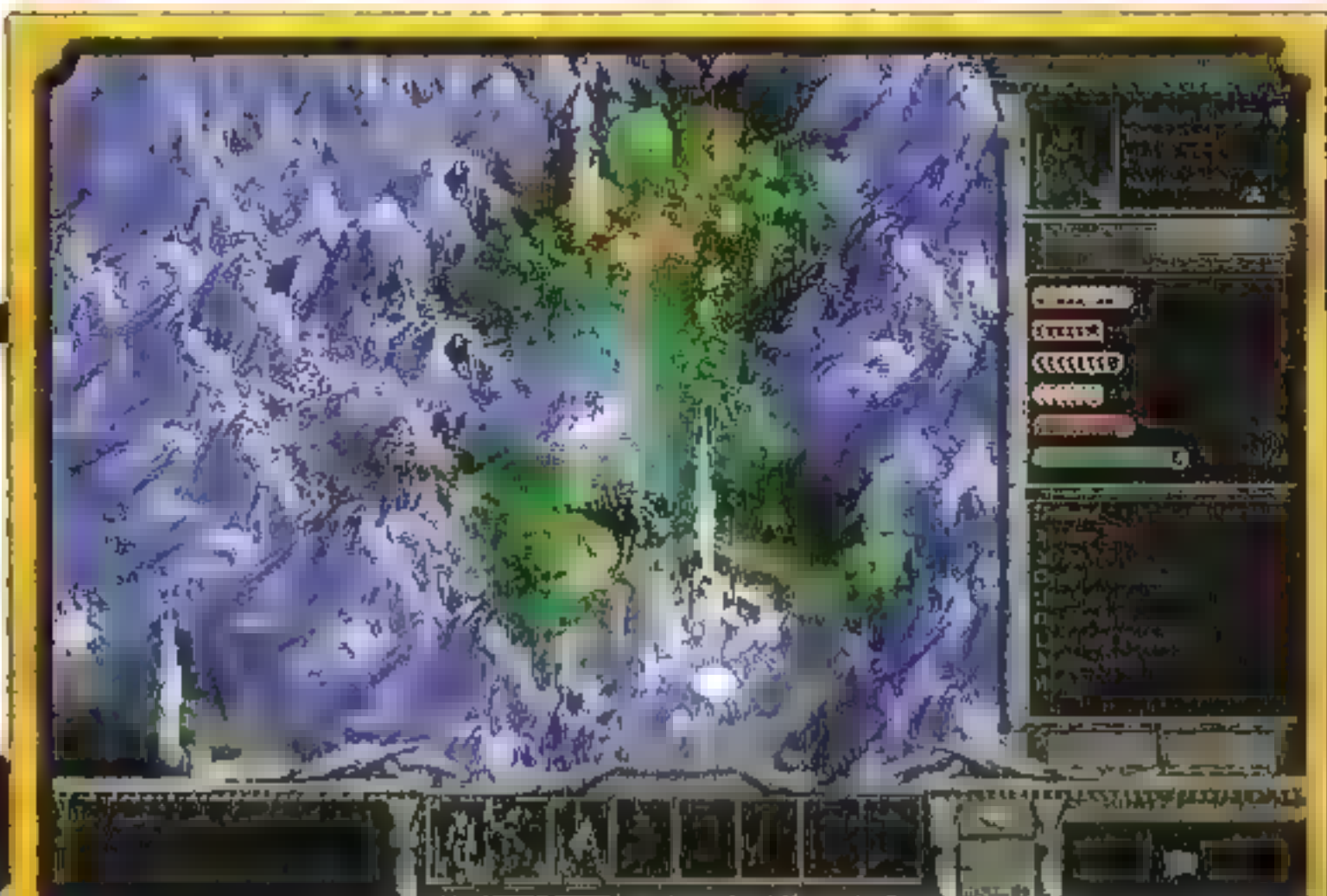
### Magia rządzi

W świecie AoW magia odgrywa wielką rolę. W końcu będący twym alter ego władcą jest nie czym innym, jak dysponującym sporym potencjałem magiem. I tylko od ciebie zależy, jak ten potencjał rozwiniesz, którą dziedzinę magii zachcesz się zająć. W trakcie trwania zabawy twoim zadaniem jest opracowywanie coraz potężniejszych zaklęć, pochodzących z sześciu podstawowych sfer (Ogień, Woda, Powietrze, Ziemia, Śmierć oraz Życie) oraz z nietypowej sfery Kosmosu. W zależności od tego, jaką specjalizację wybierzesz, będziesz mógł zbadać i zastosować inne czary. W sumie zaklęć jest grubo ponad sto, ale w czasie rozgrywki skorzystasz tylko z tych odpowiadających sferze lub sferom, które wcześniej wybrałeś. Każdy czarodziej-władca posiada coś w rodzaju strefy oddziaływania (je, zasięg rośnie, kiedy zbudujesz Wieżę Magów) i może rzucić zaklęcie tylko w obrębie tej własnej strefy. Dlatego na początku zabawy (kiedy strefa ma mały zasięg) władca powinien osobiście towarzyszyć swej armii, aby wspomagać ją czarami w czasie bitwy. Jednak zaklęcia, które możesz stosować, to nie tylko zaklęcia bitwowe rzucane na mapie taktycznej. Możesz skorzystać również z czarów globalnych (sprowadzenie burzy, ognia lub wręcz przeciwnie, przemiana wody w każdym akwie w wodę życia itp.),

wspomagających (na stałe zwiększają bitewną sprawność jednostek lub uzdrawiają lub przyzywających). Za pomocą tych ostatnich możesz wzbogacić swą armię, wcielając w jej szeregi wezwane za pomocą magii stworzenia

### Łamotanina

Jedna armia może się składać z maksimum ośmiu jednostek, ale na polu bitwy tych jednostek może znaleźć się nawet kilkadziesiąt. Wszystko dzięki temu, że w walce uczestniczą nie tylko armie, które weszły sobie własnie w drogę, lecz wszystkie wojska znajdujące się w bliskim sąsiedztwie. To rozwiązanie powoduje, że bitwowe pole może się zamienić w niezłą rzeźnię.



Jednym z najważniejszych zadań maga-władcy jest zdobywanie nowych miast. To one przyniosą dochód, w nich powołasz armię

### Age of Wonders: Magia Cienia

Turowa strategia fantasy

#### \* Wymagania sprzętowe:

Procesor 450 MHz  
128 MB RAM, 700 MB HDD

#### \* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

#### \* Take 2 / Cenega Polska

\* [www.ageofwonders.com](http://www.ageofwonders.com)

W stosunku do AoW II  
nie ma zostało zepsu-

Wskazanie jest to  
dodatek, który próbuje  
zdać nową grę

Grafika

Dźwięk

Fajność

Fajna gra dla  
tych, którzy lubią  
połączenie strate-  
gii z RPG. Przydoby-  
ły się większe zmiany  
w stosunku do AoW II

4

4

4

4

99.90



## Historia outsidera

Popularność cyklu AGE OF WONDERS nigdy nie dorównała powodzeniu genialnej serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Ale tak to już jest w życiowym teatrze, że jedni grają Makbeta, a drudzy osobnika z tłumu, którego Makbet niedbale tnie mieczem. I jak na grę „z drugiego planu” seria AoW radziła i radzi sobie świetnie. Ludzie z długimi, siwymi brodami pamiętają, skąd się wziął pomysł na tę serię. Prekursorem była gra MASTER OF MAGIC, która niegdyś narobiła niezłego zamieszania wśród miłośników fantasy, gdyż wprowadzone w niej rozwiązania były jak na tamte lata nowatorskie.

Do tej pory ukazały się dwie części AoW oraz właśnie SHADOW MAGIC.

Każda z jednostek charakteryzowana jest liczbą Punktów Ruchu i Punktów Życia, Atakem, Obroną, Obrażeniami oraz Odpornością. Ogromna część wojsk posiada jednak dodatkowe cechy. Mogą to być na przykład umiejętności strzeckie (oszczepy włócznie, zatrute strzały), zdolność stosowania czarów uzdrawiających, zdolność paralizowania wroga, oplatanie go secią, zamrożenie, a nawet zmuszenie do przejścia na przeciwną stronę. Poza tym na polu walki pojawiają się stwory latające, umiające wspinać się po murach, czy maszyny oblężnicze. Krótko mówiąc: sporo tego tatata, stwa łącznie przeszło

setka jednostek), a ostateczny sukces często tkwi w precyzyjnym wykorzystaniu wszystkich dostępnych opcji.

Pod względem technicznym walka jest prosta jak wykres G polskich parlamentarzystów, więc nie powinien mieć żadnych kłopotów z porządkiem sobie na polu bitwy. Warto zwrócić uwagę na trzy rzeczy: po pierwsze, liczba ciosów zadanych przez żołnierza zależy od tego, ile mu pozostało Punktów Ruchu. Po drugie, każda jednostka na uderzenie odpowiada kontruderzeniem. Oznacza to, że należy się dwa razy zastanowić zanim się kogoś zaatakuje, bo może się to nieprzyjemnie skończyć. No i po trzecie, punkty doświadczenia otrzymuje ta jednostka, która wroga utłukła, a nie ta, która go poraniła.

A to znaczy, że jeśli to tylko możliwe, powinien panować, komu powierzyć zaszczyt dobicia przeciwnika.

W czasie walki nieoceneni są bohaterowie. Tyko oni podlegają rol-plejowemu rozwojowi, a to znaczy, że są w stanie zdobyć wiele poziomów doświadczenia, rozwijać swe cechy oraz nauczyć się nowych umiejętności. Dobrze wyszkolony bohater jest prawdziwą maszyną do zabijania i pod każ-

dym względem przewyższa wszystkie jednostki, jakie możesz rekrutować w miastach. Tak więc dba o swych bohaterów pilnie, ich prawdziwego rozwoju zaopatruje w artefakty i nie pozwoli im zgnać. Zwłaszcza że w czasie trwania kampanii raz pozyskany heros będzie ci towarzyszył w kolejnych misjach.

### Zadania oraz zlecenia

W trakcie trwania danej misji, możesz otrzymać intratne zlecenia, których wykonanie zaowocuje cennym prezencjkiem w postaci jakiegoś miłego artefaktu lub nagrodą, liczoną w brzęczącej walucie lub punktach many. Zadania takie otrzymasz od potężnych Duchów, które pojawiają się kiedy już wybudujesz w którymś z miast poświęcone im ołtarze.

Zadania te nadmier- nie skomplikowane nie są. Ot, należy wyciąć w pień jakąś grupkę, której dany Duch nie lubi, zdobyć konkretne miasto lub wykończyć konkretną postać. Dzień jak co dzień.

SHADOW MAGIC jest programem ciekawym i w miarę ciekawym, choć niestety bardzo mało dynamicznym. Od strony graficznej, lokuje się zdecydowanie poniżej poziomu wyznaczonego przez HoMM czy DISCIPLES. Ale chociaż scenografia raz i pewną sierniężnością, to w pewnej chwili zapom-

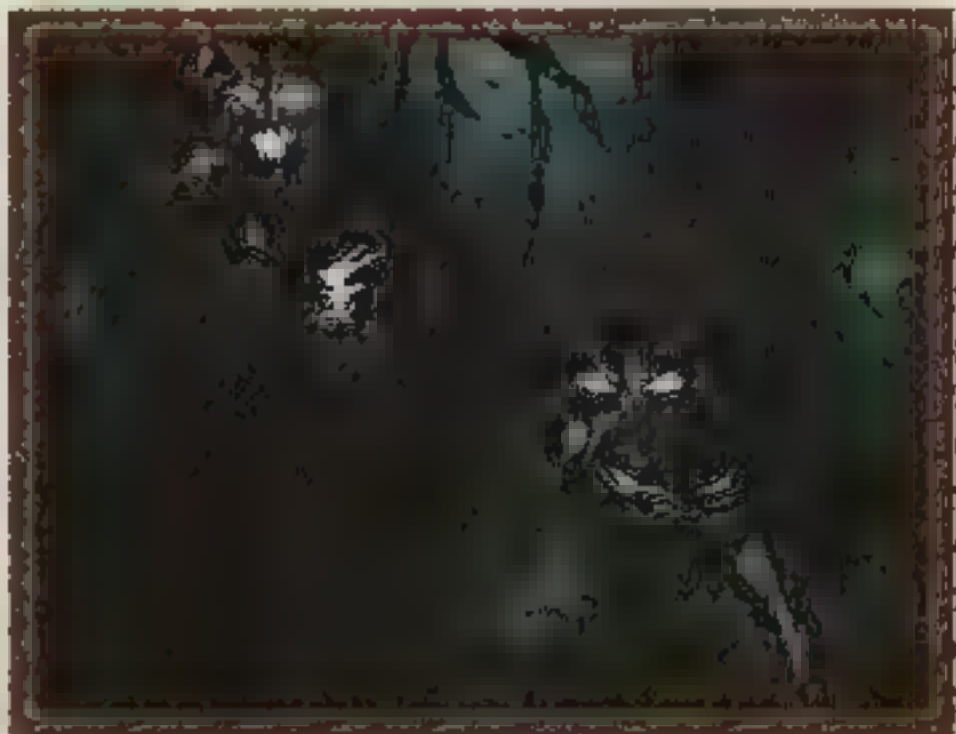


Przy zastosowaniu dużego zbliżenia detale niestety rozmazują się w okropny sposób



Każdą walkę można rozstrzygnąć automatycznie lub spróbować sił na mapie taktycznej

na się o ubóstwie czy umówności przedstawianych obiektów lub scen, ponieważ człowiek bardziej koncentruje się na samej rozgrywce. A zatem nie jest tak źle...



Na górnych obrazkach widzisz przedstawicieli trzech nowych ras, które pojawiły się po raz pierwszy w MAGII CIENIA. Są to: kolejno, złowrogie, okrutne i pełne morderczych instynktów Demony Cienia; dalej Sirianie – ich odwieczni wrogowie; teraz pokonani i upokorzeni; oraz Nomadzi – pustynny lud charakteryzujący się wielką mobilnością. W dolnym rzędzie pokazujemy jak może wyglądać twój mag-władca, ale do wyboru jest wiele innych portretów.



Gdyby ciotka  
miała skrzydła,  
byłaby japoń-  
skim Zerem!

Latać każdy może! Pilotowanie samolotu od dzisiaj ogranicza się do wciskania sześciu klawiszy..

# Pacific Warriors

**K**iedyś gry kosztowały co najmniej 159 złotych i graczom nawet nie śniły się przeceny, promocje oraz „covery”. Dziś na kioskowych „palcach” stoją magazyny oferujące pięć pełnych wersji w cenie pięciu piw, zaś w koszarach zagracających supermarkety roi się od programów za kilkanaście złotych. Wszystkie te gry są równie nudne co komedie z Ashtonem Kutcherem w roli głównej. Naprawdę trudno wygrzebać z nich coś, co byłoby warte tych głupich dwóch dychów...

Gra PACIFIC WARRIORS 2 jest tu chlubnym wyjątkiem. To bardzo przyzwoite strzelanina napisana przez polskich programistów pracujących dla duńskiej firmy InterActive Vision. Akcja programu toczy się w czasie II wojny światowej, kiedy to nad Pacyfikiem ścierało się lotnictwo Stanów Zjednoczonych i Japonii. Latając w szeregach Amerykanów, korzystasz z dwóch maszyn, myśliwca Grumman F6F Hellcat i bombowca Douglas SBD Dauntless, który w rzeczywistości dał się ostro we znaki japońskiej marynarce wojennej. Z kolei dotaczając do poddanych cesarza (co po premierce „Ostatniego Samuraja” może stać się zażęciem modnym), wskakuje się za sterami słynnego Zera firmy Mitsubishi oraz do-

Do każdej z maszyn wpakowano mnóstwo broni nawet takiej jakiej nie pakowano się do tego typu samolotów. Wszystko po to, by siedzący za monitorem pilot nawet nie pomyślał o ziewaniu.

Miłośnicy symulacji nie mają się jednak z czego cieszyć. Model lotu został uproszczony do granic możliwości. Gracz steruje samolotem za pomocą sześciu klawiszy (gaz, hamulec oraz cztery kierunki), z pozostałych korzysta zaś przy zrzucaniu bomb i torped oraz strzelaniu z działka pokładowego. Wykastrowano też fazy startu i lądowania, obarczając gracza jedynie obowiązkiem przelecenia przez „światłisty tunel” nad lotniskiem. Same misje nie pozwalają zróżnicowaniem. Każda ze stron ma do wykonania szereg zadań, lecz ograniczają się one do bombardowania celów naziemnych i nawodnych, a także walk z samolotami wroga, w dzień i w nocy.

Szata graficzna programu została przygotowana w oparciu o cenniki silnik Render-

ware. Dzięki niemu gra wygląda dużo lepiej niż wszystkie produkty z serii PEARL HARBOR razem wzięte (a jednocześnie nie umywa się do doskonałego YAGER). Modele samolotów są szczególnie i opięte kolorowymi teksturami, w czasie manewrów za skrzydłami ciągną się smugi powietrza, zaś woda fałduje i... przeswituje. Jest czysta pod jej powierzchnią widać różne rodzaje dna. Gorzej wygląda niestety roślinność porastająca wyspy – jest dość teksturowa i niezbyt zróżnicowana. Bardzo dobrze wypadają za to kompozycje towarzyszące rozgrywce, monumentalne, potężne, „wojskowe”, doskonale stopniujące napięcie. Śmigł samolotów pracują przyzwyczaj, choć daleko im do prawdziwych odgłosów wydawanych przez Zera i Piekłne Koty

Program ukazał się w kioskowej serii MaxGame, którą od niedawna opiekuje się hurtownia oprogramowania PLAY. Podobnie jak w przypadku POLDEK DRIVER, do gry dołączone są pełne wersje mniej udanych programów komercyjnych, takich jak zimowa zrecznosciowka SNOW WAVE, polska strzelan

ka RZEŹNIK, wyścigi samochodowe AJTO-BAM RACING i opisywane już w CLKKJ! SEARCH AND RESCUE 3. I choć również PACIFC WARRIORS 2 nie jest tytułem szczególnie wybitnym, warto po niego sięgnąć. Chociażby po to, by przekonać się, że nie wszystkie polskie gry są tak kłopotliwe jak chociażby .. Ech, o zmarłych źle się nie mówi.

Przy ostrych manewrach za skrzydłami pojawiają się charakterystyczne smugi. Słychać też odpowiedni odgłos. Mała rzecz, a cieszę...

## Pacific Warriors 2

Zręcznościowa

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Procesor 500 Mhz  
128 MB RAM, 400 MB HD

\* Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

LA Visionary Play  
www.vp2.org

အသံအသွယ်အသွယ် အသံအသွယ်အသွယ်  
အသံအသွယ်အသွယ် အသံအသွယ်အသွယ်

Is a new one just  
starting with you.

**1** **Grafika** **5** **Dźwięk** **4** **Fajda**

## Guano War?

Pacyfik — duże bajoro pomiędzy Azją, Ameryką i Australią. Nazwane Oceanem Spokojnym ze względu na znaczą liczbę sztormów i konfliktów rozgrywanych na jego wodach. Gra PACIFIC WARRIORS 2 opowiada o II wojnie światowej, lecz prawdziwa wojna o Pacyfik rozegrała się 60 lat wcześniej, między 1879 a 1884 rokiem, gdy Chile, Peru i Boliwia toczyły bój o... złoża saletry i guano (ptasie kupy).

Kapitan-san topić się sam. Ja sam mu w tym pomóc dzięki dzielna ataka z powietrza



# GALACTIC CIVILIZATIONS

Mamy zimę, więc poślizgi nie są niczym nadzwyczajnym. Ten poślizg jednak nikomu nie zrobił wielkiej krzywdy

Jak grać, żeby wygrać?

GALACTIC CIVILIZATIONS to w zasadzie pierwsza w swoim rodzaju gra, gdzie rzeczywiście można doprowadzić do ostatecznego zwycięstwa na kilka różnych sposobów. Dotychczasowe tytuły tego gatunku skupiały się przede wszystkim na doprowadzeniu do wygranej w drodze dominacji militarnej. Zapewnienie ko-

lejnych firm o możliwościach ukończenia rozgrywek w ich pseudo-hitach poprzez supremację technologiczną czy dyplomatyczną należy raczej traktować z przymrużeniem co najmniej jednego oka. W przypadku GC sytuacja przedstawia się dokładnie odwrotnie. Tutaj naprawdę można to zrobić. Dostępna jest np. asymilacja kulturowa innych społeczeństw bądź uzależnienie ich gospodarki od handlu z Ziemią.

W tym drugim przypadku nie musisz się obawiać ataku ze strony uzależnionego mocarstwa. Co więcej, istnieje duże prawdopodobieństwo, iż w momencie wroglej inwencji otrzymasz należyte wsparcie, jakiego każdy rozsądny biznesmen spodziewałby się od kluczowego partnera handlowego. Jeśli statek, na którym obydwa płyniecie, idzie na dno, nie pozostaje mu nic innego, jak pomoc w łożeniu dziur i wypompowywaniu nadmiaru wody...

**M**owa o prawie rocznym opóźnieniu, jakie przydarzyło się GALACTIC CIVILIZATIONS w drodze do polskiego sklepu w Warszawie. Debiut tego tytułu na Zachodzie miał miejsce w marcu ubiegłego roku, a od tego czasu zdążyło się też ukazać rozszerzenie do gry. Jednymi z niekocznych, którzy mogli nie odczuć kłopotów „komunikacyjnych”, są szczęśliwcy posiadający łatwy dostęp do Sieci. A to dlatego, że grę od samego początku można ściągać bezpośrednio ze strony internetowej producenta, oczywiście po uiszczeniu odpowiedniej opłaty.

GC była początkowo grą dostępną jedynie w systemie OS/2. Dopiero upadek tego systemu oraz błagania tysięcy zwolenników GC skłoniły Brada Wardella – pomysłodawcę i późniejszego kierownika projektu – do napisania wersji obsługującej również platformę PC. Dzięki długoletniej tradycji popartej sporym doświadczeniem twórców (świat GC istnieć już od połowy lat 80.) powstała rewelacyjna zabawa, w sposób unikalny łącząca elementy świata polityki, sztuki militarnej, zaawansowanych technologii oraz wszechświatowej ekonomii.

GALACTIC CIVILIZATIONS to strategia turowa osadzona w scenarii galaktycznej pod koniec XXI wieku. Wcielasz się w rolę przywódcy zjednoczonego ziemskiego imperium, które właśnie wynaleziono napęd hiperprzestrzenny, pozwalający na szybkie podróże międzygwiazdowe. W zupełnie nieodgadnionych okolicznościach plan napędu dostał się w łapy pozostałych pięciu aboich cywilizacji zamieszkujących Kosmos pospolu z mieszkańcami Ziemi. Ten ewidentny brak szlachetności będzie cię kosztował wiele godzin, których nie musiałbyś spędzać przed ekranem komputera, gdyby lepiej pilnowano tych @\*\$\$ planów! Ale nie ma się czym martwić. Dokonana na GC reaktywacja i transformacja jest produktem wysokich lotów, pod warunkiem, że lubisz strategię turową (jeśli nie wiesz, czy lubisz, to GC powinno pozytywnie nastawić cię do tego gatunku).

Jak już zapewne wywnioskowałeś z powyższego akapitu, jedną z największych niespodzianek w GC jest ograniczenie wyboru rasy tylko do jednej cywilizacji – Zjednoczonej Ziemi. Dlaczego zdecydowano się dokonać zamachu na podstawową wolność obywatelską gracza? Zespół Brada Wardella doszedł do wniosku, że w większości podobnych gier podbój wszechświata różnymi rasami przeszkadzał w pełnym zanurzeniu się w panujący klimat. Poza tym, kolejki cyferek, czyniące inne rasy wyjątkowymi w GC zostały wykorzystane do dokładniejszego opisu twoich podwładnych. Np. w Senecie wprowadzono podział na frakcje (np. partia pacyfistów, technokra-

tów czy merkantylistów). Jeżeli stronnictwo, które reprezentujesz, traci wiodącą pozycję w parlamencie, nieunikniona staje się też utrata ustalonych na startie bonusów. Czasami taka fatalna wpadka potrafi spowodować totalną destabilizację gospodarczą, a w jej następstwie możesz wtopić już prawie wygraną rozgrywkę.

Prawie wszystkie przełomowe usprawnienia w produkcie firmy Stardock Entertainment stały się możliwe dzięki wprowadzeniu Gwiezdnych Baz. Nie będę jednak psuć ci zabawy, zdradzając sekrety jednej z niespodzianek czekających cię w GC. Powiem może tylko tyle, że Bazy umożliwiają m.in. zabezpieczenie szlaków handlowych czy ekspansję kulturalną. Mogą również pełnić funkcję kopalni zasobów, a na tym nie koniec...

Osoby twierdzące, że epoka strategii turowych dobiega końca, powinny spróbować

Czarna czaszka symbolizuje poddawanie się wpływowi kulturowemu innych nacji

pyknąć w sygnowaną przez Strategy First zabawkę. Wtedy przekonają się, w jak wielkim są błędzie. Któż umierać z imieniem Imperatora na ustach!

Potwór nie potwór, byleby miał coś na wymię. Na polu po korzystnych stawkach

## Galactic Civilizations

Strategia turowa

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 600 MHz  
128 MB RAM 600 MB HDD

Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Strategy First / Ceepe  
www.galcn.com

Wzrost 5'11", Ciężar 175 lb, Wysoka gra, Ciężka postać

Wzrost 5'11", Ciężar 175 lb, Wysoka gra, Ciężka postać

Dość już tego czytaliśmy. Na szczęście możemy także i ty będziesz mógł brać udział w wyścigu na fotel Hegemona

Grafika 4  
Dźwięk 4  
Fajność 5



EXPANSION PACK

# COMMAND & CONQUER GENERALS ZERO HOUR

**W**ydany niecały rok temu COMMAND & CONQUER GENERALS zdobył szturmem komputery fanów strategii czasu rzeczywistego, w krótkim czasie stając się kolejnym sukcesem finansowym koncernu Electronic Arts. Dziś zaś jesteśmy świadkami premiery pierwszego oficjalnego rozszerzenia gry – ZERO HOUR. W chwili, gdy czytasz te słowa, rzesze posiadaczy GENERALS powinny już brać szturmem sklepy. Trudno żeby było inaczej. ZERO HOUR to dodatek doskonały.

Rzeczony pakiet świetnie wywiązuje się ze swych obowiązków – zawiera szereg nowych misji i jednostek, mnóstwo ulepszeń, nowe „Umiejętności generalskie”, 9 nowych frakcji, no i całkowicie nowy tryb gry dla pojedynczego użytkownika. Aplikuje też najnowszy patch, dzięki czemu GENERALS działa sprawniej niż w momencie swej premiery.

Trzy podstawowe strony konfliktu – Stany Zjednoczone, Chiny oraz Armia Światowego Wyzwolenia – otrzymały nowe, składające się z pięciu misji kampanie. O ile czekające graczy zadania nie są jakoś szczególnie wymagające, o tyle wykonywanie ich przynosi wiele satysfakcji. Podobnie jak w przypadku oryginału, bitwy toczyć będziesz przede wszystkim w Europie oraz na Bliskim Wschodzie. Zadania są ciekawe, zróżnicowane, toteż niekiedy trzeba będzie pomyśleć o czymś

więcej aniżeli wyprodukowaniu jak największej ilości czołgów. Poza nowymi zadaniami, ZERO HOUR wprowadza też do świata gry szereg nowych rozwiązań technicznych. Amerykanie nauczyli się m.in. smażyć swoich wrogów za pomocą Czołgu Mikrofalowego. Chłirczy zdobyli także cuda jak ciężkie śmigłowce transportowe Helix czy czołgi ECM, zaś fundamentaliści z ASW dowiedzieli się, jak wykorzystywać autobusy do przewozu piechoty. Każda ze stron otrzymała też po jednej nowej strukturze – w przypadku Amerykanów jest to potężna Baza Ogniowa (silna struktura obronna), Chłirczy zyskali Centrum Internetowe (pomoc finansowa), zaś islamscy ekstremiści zdobyli umiejętność wznoszenia Falszywych Budynków. To jednak nie wszystko. Każda ze stron otrzymała bowiem także kilka nowych ulepszeń budynków oraz jedno-



**Pacyfisci nie  
znają się na rzeczy.  
Wojna to świetna  
sprawa. I te ekstra  
wybuchy!**

stek. I tak droidy wsparcia czołgów amerykańskich mogą zostać teraz uzbrojone w rakiety typu Hellfire, a robotnicy fundamentalistów otrzymają buty zwiększające efektywność ich pracy.

Bardzo ciekawym elementem ZERO HOUR są tzw. „wyzwania generalskie”, podczas których masz okazję sprawdzić się w bitwie wyspecjalizowanych armii. Chodzi o to, że każda ze stron wystawiła po trzech generalów, różniących się między sobą preferowaną taktyką. I tak na przykład gen. Malcolm „As” Granger

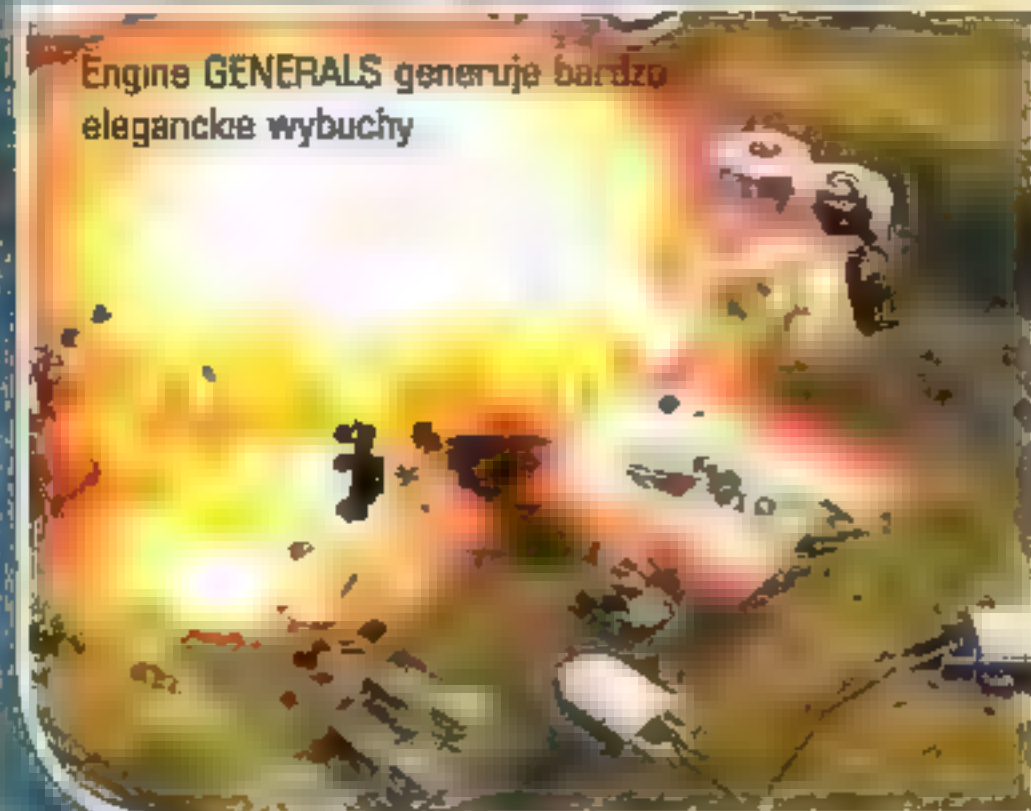
## WERSJA DELUXE

W chwili, gdy czytasz ten tekst, na półkach sklepów w Polsce powinien być już dostępny już specjalna, kolekcjonerska edycja GENERALS. Zawiera ona podstawową grę, opisywany powyżej dodatek, kartę z drzewem rozwoju umiejętności generalów oraz długą, przebogatą merytoryczną instrukcję użytkownika. A wszystko w estetycznym, a co najważniejsze – grubym pudełku. My zaś takie opakowania wprost uwielbiamy, jako że duże pudełka specjalnych edycji kolekcjonerskich bardzo fajnie wyglądają na półkach w naszych pokojach.



Eskadra Raptorów w szyku bojowym

Engine GENERALS generuje bardzo eleganckie wybuchy



specjalizuje się w dowodzeniu siłami powietrznymi, gen. Tsing Shu Tao preferuje broń nuklearną, zaś mocną stroną księcia Kassa jest wykorzystanie kamuflażu i przygotowywanie zasadzek. Bitwy rozgrywane są w systemie jeden na jednego, zaś cały system rozgrywkowy przypomina trochę ten z... białym, takich jak MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER. Co ciekawe, w trybie tym rozgrywka zmienia się dramatycznie – musisz nauczyć się wykorzystywać mocne i słabe strony każdej z armii.

Gra i wygląda, i brzmi wprost rewelacyjnie. Pomiedzy misjami możemy teraz oglądać przebieg filmowy z udziałem prawdziwych aktorów. O ile wspomniane filmy nie są szczególnie efektowne, pomagają one orientować się w świecie gry. Co zaś tyczy się scenek generowanych przez silnik GENERALS, możemy mówić o o wiele lepszej poprawie w stosunku do oryginału – zrozumiesz, o co mi chodzi, kiedy zobaczysz scenę startu myśliwców z lotniskowca.

Jeżeli podobał ci się COMMAND & CONQUER GENERALS i lubisz osadzone w dzisiejszych czasach RTS'y, ZERO HOUR jest produktem, który stworzono z myślą o tobie.

## C&C Generals: Zero Hour

RTS

Wymagania sprzętowe:  
Procesor 800 MHz  
128 MB RAM, 3.2 GB HDD

Gra na platformy: PC, PS2  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Electronic Arts / EA Polska  
www.generals.ea.com

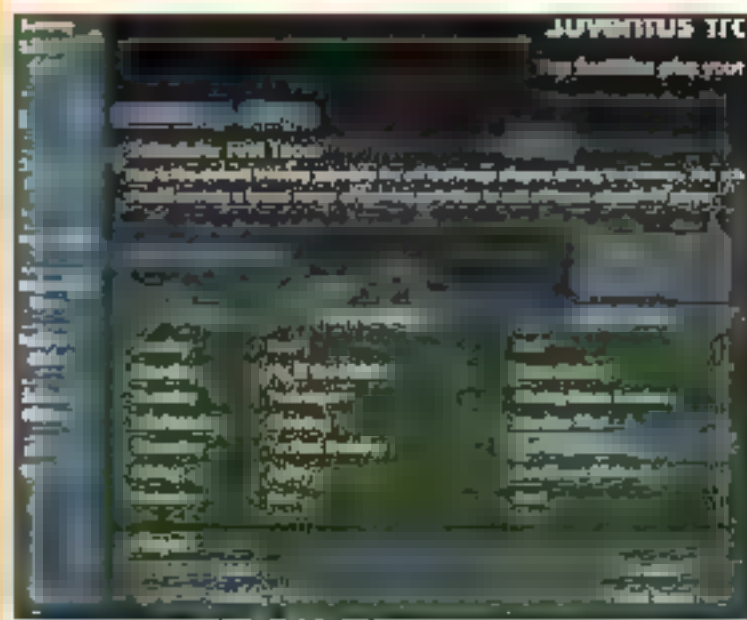
Trudno jest mi się do ocenokowiak przychylić

**C&C GENERALS: ZERO HOUR** to doskonała pozycja dla każdego miłośnika RTS'ów oraz militariów

Grafika 5  
Dźwięk 5  
Fajność 5



# Championship Manager 2003/04



**S**ą na świecie gracze, których fascynuje Excel. Kochają wszelkiej maści tabelki, liczby, statystyki i wykresy. To właśnie dla nich wymyślono CHAMPIONSHIP MANAGERA.

Nowa odsłona serii, sygnowana cyferkami 2003 i 2004, to nic innego jak CM4 wzbogacone o najnowsze laski i aktualizacje. Dzięki nim gra działa sprawnie, nie wiesz się co chwila i zawiera mniej błędów logicznych. Gigantyczną pracę wykonał sympatyk serii. Dzięki nim zaktualizowano składy wszystkich drużyn piłkarskich 96 lig z 46 krajów (w tym oczywiście polskiej). Co prawda nie uniknięto błędów zwłaszcza w ekipach mniej znanych zespołów, ale na drobne iterówki i niewłaściwe parametry nieznanymi zawodników można przecież przyniknąć oko.

Mecze „wyglądają” teraz jeszcze lepiej. Zawodnicy zachowują się bardziej inteligentnie, wiedzą w którą stronę należy ko-

pać piłkę i jak skonstruować dobrą akcję. Co prawda, nadal boją się strzelać na bramkę, lecz za to... faulują bez wahania. A sędzia daje za to kartki. Na rozgrywkę mają wpływ warunki atmosferyczne oraz zmęczenie piłkarzy. Poprawiono też raporty skautów, lekarzy i mediów. Zmieniono wygląd wielu ekranów, dorzucono nowe wykresy i statystyki, jednym słowem, oddano graczom pełną kontrolę nad klubem.

Najpoważniejszą konkurencją CHAMPIONSHIP MANAGER 2003/04 jest wydany przez Electronic Arts TOTAL CLUB MANAGER 2004. Omawiana gra broni się jednak złożonością rozgrywek oraz tradycjami, z którymi wiąże się z kołami doświadczenia. Nie należy tylko pamiętać, że nowa odsłona CM jest szalenie trudna i nie ma nic wspólnego ze zręcznościowymi symulatorami pokroju FIFA FOOTBALL 2004 czy PES 3...



Championship Manager 2003/04

Wersja PC / Makijay

cena 139.90

Si Games / Cennego Polska

Gra na platformy: PC

www.cm4.pl

5

# In the Raven Shadow

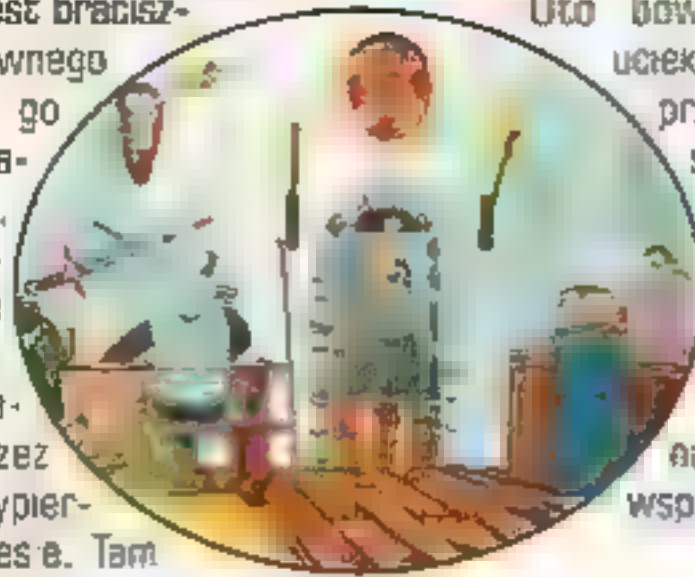


**C**zeska przygodówka z 1999 roku, wydana niedawno w wersji angielskiej, a wykonana w bardzo oryginalnej technice. Wszystkie tła i postacie wyglądają, jakby je ktoś kredkami namalował.

Akcja IN THE RAVEN SHADOW toczy się w średniowieczu równie głęboko co myśli polityczna II Rzeczypospolitej. Główny bohater, niejaki Seweryn, jest bractwem zakonnym. Pewnego dnia opat zastaje go sam na sam z „Adamem i Ewą w Edenie”, książką zawierającą obrazek z niezbyt dokładnymi odzianymi kobietami. W chwili później, po brawurowej ucieczce przez okno, „zdmprawowany wypierdek szatana” ląduje w lesie. Tam właśnie rozpoczyna się jego przygoda.

Już po pięciu minutach zabawy okazuje się, że zafundowano graczom powrót do starych, dobrych czasów. Dwuwymiarowa grafika, prosty interfejs z zaledwie trzema funkcjami, ciekawe zagadki i pełne humoru dialogi sprawiają, że człowiek czuje się jak w połowie lat 90., kiedy to Saddam rządził Irakiem, a w sklepach na TEENAGENTA się rzucali. Ma to swoje dobre i złe strony.

Oto bowiem od komputerów uciekną gracze rozpieszczeni przez producentów gier, stanowiących de facto pokaz możliwości kart graficznych. Zostaną zaś n.e.l. cni... i ci będą zadowoleni. Spędzą bowiem przy grze ponad 20 godzin i będą się wspaniale bawić.



In the Raven Shadow

Wersja PC / Makijay

cena 19.90

Si Games / Cennego Polska

Gra na platformy: PC

www.intheravenshadow.com

4

# Aqua Digger 3D

**Z** pudełka z AQUA DIGGER 3D zerkna gracz na rybę. Stworzenie to jest czerwone i gdyby nie wylupiały oczy, mogłoby z powodzeniem uchodzić za dalekiego krewniaka niejakiego Nemo. Sek w tym, że to tylko trik marketingowy. W grze czerwonej ryby nie ma. Jej miejsce zajęła niewielka muszelka, która zbiera skarby.

Program przypomina starą grę o nazwie BOULDER DASH. Niewielkie podwodne ziątko pływa sobie pod wodą i zbiera monety. Przeszkadzają mu rozmaite paskudniki, w tym kraoy rozgwałzdy. Oczywiście, wszystko co żywe da się ukatrupić... Muszą na pozbywa sę

wrogów, spychając im na tły ciężkie skrzynie oraz wazące ze 100 ton kamienie. Zbiera też rozmaite gadzety, pozwalające jej szybciej pływać, teleportować się strze-

lać perełkami. Gra jest niezła. Głównie ładna, kolorowa, z kamerą „falującą” to bliżej, to dalej, od głównej bohaterki. Na płytce z programem znajdują się też dwie inne pozycje – platformówka SAMMY i zręcznościówka BUBBLE BOBBLE. Zabrakło tylko małży na dokładkę... Inna sprawa, że takiego omulka czy perloplawa tylko głupi by wazował.



Aqua Digger 3D

Wersja PC / Makijay

cena 29.90

Si Games / MAY

Gra na platformy: PC

www.makijay.com.pl

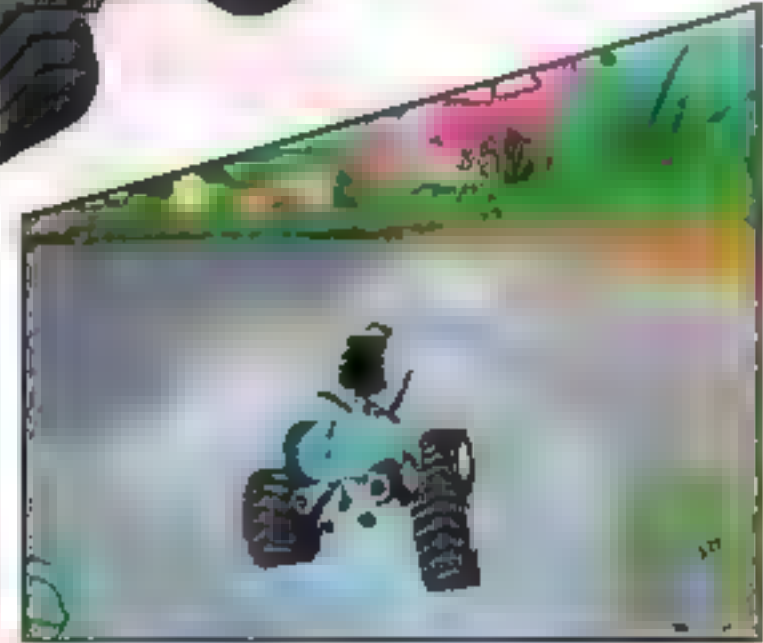
3+

# Hugo! Bukkazoom!

**C**o zrobić zabawczona dziesięciokilowym młotkiem z siłą paru tysięcy niutonów? Będzie uciekać równomiernie we wszystkich kierunkach! Niestety, w nowej grze z serii HUGO zatytułowanej BUKKAZOOM nie przetestujesz tego radosnego zawiśka. Będziesz za to przewoził mszyce, bawił się balonikami i jeździł na pojazdach przypominających biedronki, żuczki, wazki, baki i stonki.

Autorzy programu wpadli na wybitny w swej prostocie pomysł i wiodowali Hugona, Hugolinę, Rita, Rata, Rata, Fernanda, Jeana Paula, Don Kroka i Scyllę w male, zwrotne samochodziki. Kazali im udać się na niewielkie mapy – łąki, lasy, pustynie i rywalizować o miano najszybszego stworka w okolicy. Stwórcy gry w swej laskawości przygotowali też kilka konkurencji. Jest wyścig z założeniem kolejnych bramek (zaliczona bramka znika i zanim się spostrzeżesz, konkurencja gra już do kolejnej), jest również odwożenie mszyc do domów, łapanie ich i wspólne ściganie bramek, a także szukanie balonów. Gra jest fajna. Szybka, dynamiczna, efektowna, a jednocześnie niezbyt skomplikowana.

Wyzwała emocje i zmusza do twardej rywalizacji. Przypomina najbardziej znane sieciówki, zwłaszcza te z trybem CTF. Zawodnicy mają ponadto olbrzymią swobodę, jeżdżą, gdzie chcą i jak chcą, mogą też korzystać ze znalezionych dopalaczy, barcz, pocisków i min. Pytanie tylko, czy starszych graczy rozbawia zabawy z mszycami. Bo młodszych od kompa łatwo się nie oderwie.



Hugo! Bukkazoom!

Wersja PC / Makijay

cena 29.90

Si Games / Cennego Polska

Gra na platformy: PC

www.bukkazoom.com

4





## Flatron vs FlexScan

## Pojedynek dwóch 17" paneli LCD

Liczne zalety użytkowe oraz coraz lepsze parametry techniczne sprawiają, że panele LCD coraz częściej wypierają się do sfer domowego. Również systemy coraz częściej są wymagane do wymiany tradycyjnego monitora na zajmujący znacznie mniej miejsca panel z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym. W naszej redakcji testowaliśmy ostatnio dwa tego typu urządzenia o przekątnej ekranu równej 17".

Zarówno LG Flatron L1720B, jak i EIZO FlexScan L550 to jedne z największych modeli dostępnych w sprzedaży. Producent LG do swojej linii monitorów FlexScan LCD dołączył model L550 BVO, który wyróżnia nowa linia monitorów. Oba urządzenia są idealne dla użytkowników domowych, i do pracy biurowej. Wymagają niewielkiej przestrzeni – ich szerokość i głębokość są bardzo niskie. Jednym z najważniejszych parametrów jest czas reakcji matrycy. W obydwu monitorach wynosi on 16 ms – nie było mało, że praktycznie nie powoduje to efektu bezwładności (smużenia). Oba panele charakteryzują się również szerokim kątem widzenia, choć tu EIZO wypada nieco lepiej.

FlexScan L550 wygrywa z LG także pod względem wyposażenia – ten gwarantuje możliwość podłączenia do komputera za pomocą standardowego kabla VGA lub cyfrowego złącza DVI. LG ma jedynie złącze VGA, choć DVI jest z niego zintegrowany. Monitor LCD to urządzenie w pełni cyfrowe, a w przypadku połączenia przez standardowy port VGA cyfrowy sygnał z karty graficznej jest konwertowany do postaci analogowej. W monitorze następuje jego ponowne przekonwersja z powrotem na sygnał cyfrowy. Może to powodować przesłania kolorów. Przy korzystaniu z kabla DVI nie występują też żadne przesunięcia obrazu – jest on od razu automatycznie rozciągany i przycięty. EIZO posiada też podobnie do monitora LG dwa różne kable: jeden służy do podłączenia do komputera, drugi do podłączenia do telewizora. Pozostając przy przyciskach sterujących – pod względem ergonomii również lepiej wypada EIZO. Za poruszenie się i wybór opcji z menu ekranowego odpowiadają trzy guziki umieszczone na przedniej krawędzi (czwarty to włącznik monitora). W LG wystarczy jeden guzik, który służy do wyłączenia – przesłania to guzik, który służy do wyłączenia monitora. W LG jest też guzik, który służy do wyłączenia monitora. W LG jest też guzik, który służy do wyłączenia monitora.

LG za to wyposażono w funkcję Light View. Monitor ma zaprogramowane optymalne ustawienia do pracy z tekstem, grafiką bądź obrazem wideo. D-

Co będzie modne w tym roku?

# Rewolucje 2004

*Czeka nas rok sprzętowych rewolucji, zaś ich prawdziwy wysyp nastąpi wraz z premierą najmniejszego chipsetu Intel...*

Układ o kodowej nazwie Grantsdale trafi do sprzedaży w drugim kwartale tego roku. Wraz z nim w naszych komputerach pojawią się szyna PCI Express, pamięci DDR2 oraz procesor o kodowej nazwie Prescott z 775... powierzchniami stykowymi. Wraz z premierą Prescotta, na rynku pojawi się także technologia HyperThreading 2. Dzięki wspomnianej wielowąskowości drugiej generacji. Dzięki niej będziemy mogli jednocześnie korzystać z kilku programów wymagających dużej mocy obliczeniowej procesora. Kto wie, może dzięki nowemu P4 wreszcie będziemy mogli w tym samym czasie oglądać film i grać nawet w na bardziej wymagającą grę? Oprócz PCI Express, DDR2, HyperThreading 2 w tym roku czeka nas także...

## 64-bitowych procesorach...

Nowe, 64-bitowe procesory wkraczają powoli do naszych domów. Choć na razie 64-bitowych programów jest jak na lekarstwo, to nie ulega wątpliwości, że przyszłość należy właśnie do tych układów. Co więcej, na 64-bitach szczególnie zyskać możemy my gracze. Jednak 64-bity otwierają przed nami także inne, dla wielu jeszcze niewyobrażalne możliwości.

## Komputerach barebone...

Czyli po prostu miniPC! Duże i niezgrabne pecety mogą odejść do lamusa. Według producentów płyt głównych, przyszłość należy będzie do czterokrotnie mniejszych niż obecnie, znacznie tańszych i równie funkcjonalnych pecetów zamkniętych w obudowach wielkości konsolowych skrzynek tudzież miniwieży.

## Pojedyнку w grafice 3D...

Coraz większa konkurencja na rynku procesorów graficznych – pojawienie się nowego procesora od firmy ATI i powrót po wieloletniej przerwie firmy 3D Biosonic. Sprawa, że ATI i NVIDIA walczyły o pozycję na rynku płyt głównych oddech konkurencji. Firma XGI (dawniej Xabre) zaprezentowała własne rodzime procesory graficzne o nazwie Volari, przeznaczonych dla każdego segmentu rynku. Szerokie zastosowanie ma mieć także DeltaChrome, czyli nowy procesor graficzny firmy S3.

## Ekspansji nagrywarek DVD...

Urządzenia do zapisu się coraz częściej pojawiają. Gdyby jeszcze tylko producenci dogadali się w końcu co do jednolitego standardu nagrywania, a nie ciągle forsowali dwa różne (DVD-RW oraz DVD-RW), już nie byłoby w stanie zatrzymać triumfalnego pochodu tych urządzeń. Tym bardziej, że bez problemu mogą one służyć także jako nagrywarki CD.

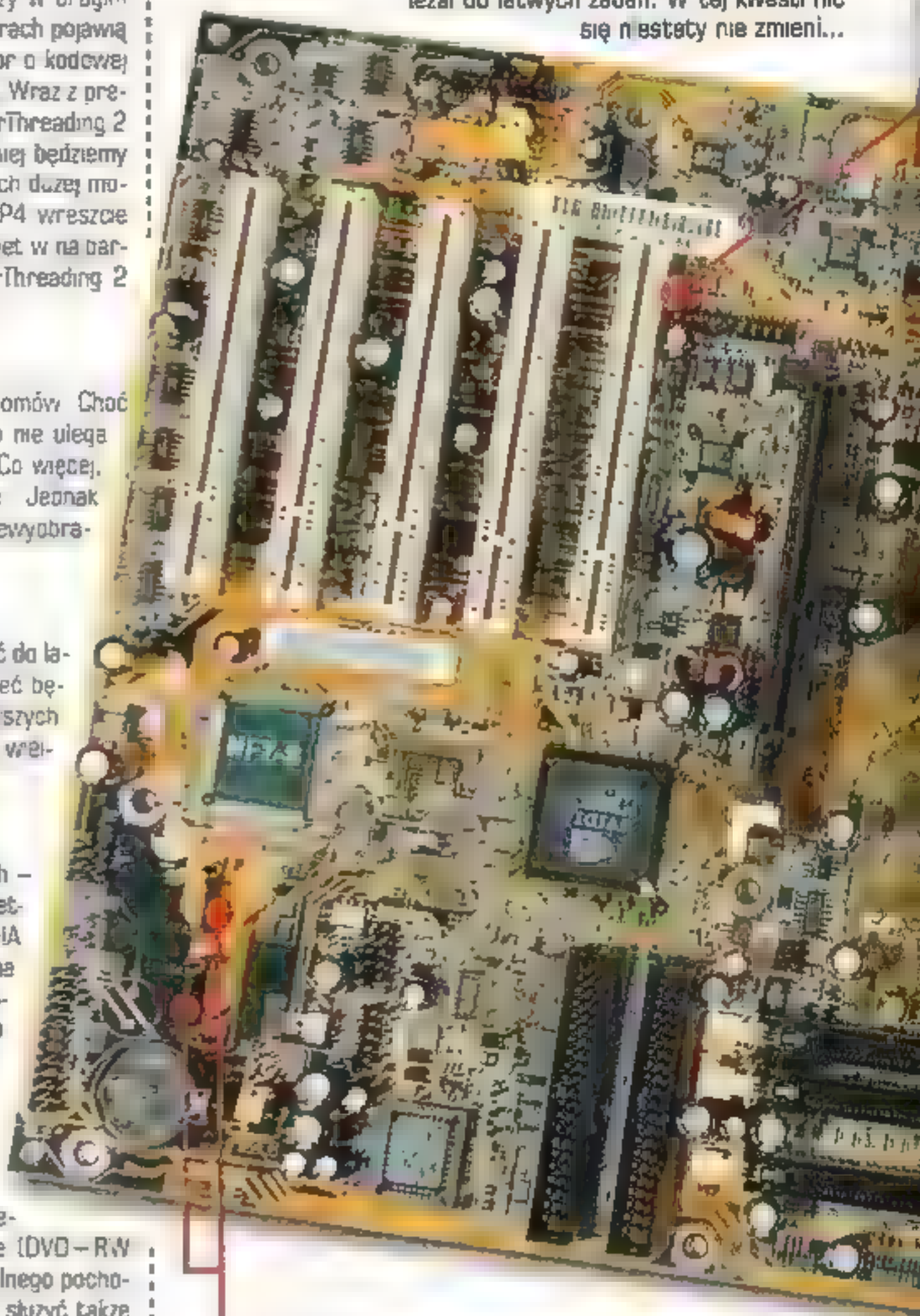
## Superpłytach głównych...

Inteligentne płyty główne pozwalają na coraz większą kontrolę wszystkich podzespołów komputera. Już teraz powstają coraz bardziej inteligentne płyty, takie jak Abit AI7, z wbudowanym chipem µGuru odpowiedzialnym za monitoring całego systemu. µGuru informuje o stanie sprzętu, pomaga regulować jego ustawienia, jest też pomocny podczas aktualizowania BIOS-u.

## Łączności bezprzewodowej...

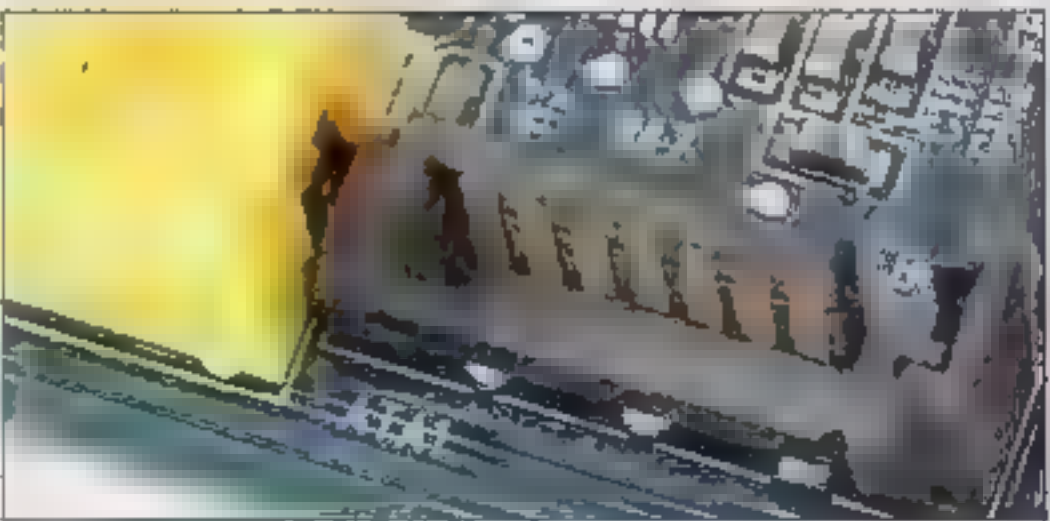
Dzięki wymyślonej przez firmę Ericsson technologii łączności bezprzewodowej Bluetooth, do naszych domów coraz częściej zaczyna trafiać bezprzewodowe myszki, klawiatury, drukarki i inne urządzenia peryferyjne. W 2004 roku czeka nas naprawdę ogromny wysyp tego typu urządzeń, a ich ceny będą nadal spadać.

Już w tym roku zakup płyty głównej nie należał do łatwych zadań. W tej kwestii nic się niestety nie zmieni...



## Serial ATA

Szybsze i wygodniejsze w montażu dyski Serial ATA już niedługo zaczną masowo wypierać obecne dyski IDE. Co więcej, pojemność nowych urządzeń w szybkim tempie zbliża się do magicznej granicy jednego terabajta. Już teraz w sprzedaży są dyski 200 GB, a w przyszłym roku z pewnością spodziewać się możemy modeli znacznie pojemniejszych.





## PCI Express

To nowa, uniwersalna, szeregowo szyna komunikacyjna, która już niedługo zastąpi znane nam szyny PCI i AGP. PCI Express jest bardziej elastyczny, tańszy i przede wszystkim znacznie wydajniejszy od swoich poprzedniczek. Co ważne, przejście na nową szynę będzie w miarę bezbolesne, bowiem nadchodzące płyty główne (oprócz PCI Express) posiadać będą jeszcze „stare” złącze AGP.

## Nowych standardach podstawek

Nie tylko Intel, ale także AMD zafunduje nam niedługo całkiem spore socketowe zamieszanie. Wraz z chipsetem Grantsdale zadebiutuje bowiem nowy Socket LGA 775, który tym samym zastąpi obecny Socket 478. Natomiast obok Socketu 940 i podstawki 754, w sprzedaży pojawi się nowy Socket 939. Do tego czeka nas cała gama nowych procesorów w najróżniejszych wersjach. Polapać się więc w tym gąszczu będzie naprawdę trudno.

## Co to jest HyperThreading?

Technologia współbieżnej wielowątkowości (HT) to dodatkowy mechanizm w samym procesorze, który pozwala mu wykonywać więcej operacji w tym samym czasie. W efekcie twój komputer będzie działał tak, jakby miał w środku nie jeden, a dwa procesory. Gdy więc jeden „procesor” zajmował się obsługą komputerowych przeciwników, „drugi” w tym samym czasie obsługiwał może fizykę gry. Dzięki HyperThreading gry staną się zatem znacznie bardziej rozbudowane i ciekawsze. By jednak skorzystać z dobrodziejstw HT potrzebny jest system operacyjny zdolny do obsługi więcej niż jednego procesora (choćby ta wieloprocessorowość była wirtualna) – a więc Windows 2000/XP czy Linux. Również wykorzystywane oprogramowanie musi być napisane tak, by „dwa” procesory miały co robić. Na szczęście, HyperThreading potrafi także zwiększyć szybkość działania kilku jednowątkowych aplikacji. Oznacza to, że jednocześnie korzystanie z przeglądarki internetowej, antywirusa i kodowania plików do formatu MP3 powinno być znacznie efektywniejsze niż do tej pory. Obecna, pierwsza generacja HyperThreading teoretycznie pozwala na podniesienie wydajności komputera nawet o 25%.

## Zalety Serial ATA

Dyski Serial ATA różnią się od podłączanych do standardowych kontrolerów ATA kilkoma szczegółami. Zmienił się przede wszystkim sposób transmisji danych. Konwencjonalny standard ATA wykorzystuje do tego celu 40-żyłowy kabel, przesyłając dane równoległe. Ma to swoje wady – szerokie taśmy, wtyczki są niezbyt wygodne, utrudniają cyrkulację powietrza w obudowie, a ich ograniczenia elektryczne zmniejszają prędkość transferu danych. Serial ATA jest bardzo podobny do innych technologii, wykorzystujących szeregowy przesył danych (jak np. Ethernet, USB czy FireWire), które pozwalają na osiągnięcie szybkich transferów. Serial ATA wymaga tylko dwóch par kabli, które łatwo podłączyć. W dodatku ograniczenie podłączenia równoległego zaczyna należeć do przeszłości – na dyskach, pracujących w nowym standardzie, nie znajdziemy już zworek master/slave. Co więcej, dzięki specjalnym przejściówkom do kontrolera Serial ATA można podłączyć tradycyjne dyski ATA. W chwili obecnej standard oferuje teoretycznie przepustowość 150 MB/s, w przyszłości ma się ona zwiększyć do 300, a następnie do 600 MB/s. Wiele oczywiście zależy od samych napędów, jednak nie czujemy się – na Serial ATA jesteśmy po prostu skazani.

## Koniec z szyną AGP

PCI obecna jest w naszych komputerach od początku lat 90., AGP ma zaś już 7 lat. Nie więc dziwnego, że to szyna przede wszystkim utrudnia przesyłanie danych. Nowa szyna PCI Express zaoferuje zaś wysoką wydajność, kilkakrotnie przekraczając możliwości PCI i AGP. Jmożliwi także projektowanie kart graficznych o wadze dochodzącej do 0,5 kg. (Obecna jest to 250 g).

## Pamięciach DDR2

Wraz ze wzrostem mocy obliczeniowej procesorów gwałtownie wzrasta również zapotrzebowanie na coraz wyższą prędkość pamięci. Wymaganiom tym już niedługo nie będą w stanie sprostać pamięci DDR. Wynika to z faktu, że techniczne możliwości rozwoju modułów DDR są już praktycznie na wyczerpaniu. Ich miejsce niedługo zajmą więc moduły DDR2. Pamięci te będą tańsze i przede wszystkim wydajniejsze od swoich poprzedniczek. Ich zastosowanie wymagać będzie jednak wymiany płyty głównej na nową, wyposażoną w 232-pinowy slot (DDR mają 184 piny).

## Flatron vs FlexScan

W tym artykule porównamy dwa serie monitorów LCD – Flatron i FlexScan. Każde z nich występuje w dwóch odmianach – dla pracy przy świetle dziennym oraz wieczornym. Oczywiście, można korzystać z własnych ustawień jasności, kontrastu, temperatury barw, współczynnika gamma czy regulacji położenia obrazu. W EIZO takich predefiniowanych ustawień nie ma, jest za to ciekawa funkcja Bright Regulator. Otóż w górnej części obudowy zamontowano czujnik poziomu oświetlenia. Jeżeli pomieszczenie jest dobrze oświetlone, obraz na monitorze również wyświetlany jest z dużą jasnością. Gdy w pokoju robi się ciemno, obraz automatycznie jest przyciemniany. Korzyści są tu oczywiste: mniejszy kontrast pomiędzy wyświetlanym obrazem a „otoczeniem” sprawia, że wzrok mniej się męczy. Świecący z mniejszym natężeniem monitor zużywa zaś mniej energii. Podczas testów okazało się, iż funkcja ta naprawdę działa w sposób doskonały! Oczywiście, jeśli ktoś chce, Bright Regulator można wyłączyć.

EIZO wygrywa pod względem jakości wyświetlanego obrazu. Kolor czarny na monitorze L550 jest naprawdę głęboki, czarna u LG jest lekko wyblakła. Także kolory wyświetlane przez EIZO L550 będą zdecydowanie lepiej nasycone i „żywsze”. Dodatkowo w L1720B matryca sprawia wrażenie nierównomiernie podświetlonej – obraz w górnej części ekranu był nieco ciemniejszy, choć mogło to być wada testowanego egzemplarza. Podsumowując, w LG obraz jest naprawdę dobry, jednak w EIZO jego jakość jest jeszcze wyższa.

Panel LG wygrywa pod względem estetyki. Różnice mogą być gustowe, ale L1720B jest po prostu ładny, a jego srebrno-szaro-czarna konstrukcja ciekawa. Dla wielu osób to też może być ważne.

Monitor EIZO opiera się o blurkę dolną część obudowy za pomocą nóżki umieszczonej na tylniej ścianie. Pozwala ona na pochylenie ekranu w zakresie od 13 do 35 stopni (w LG – od 0 do 25 stopni). Jednak pomimo młodej powierzchni styku monitora z blurką, EIZO jest bardzo stabilny. Monitor nie zmienia położenia pod wpływem własnego ciężaru. W LG dekonstruująca jest za to lampka podświetlająca włącznik. Intensywnie świecąca, jasnoniebieska obwódka o średnicy około 1,5 cm potrafi ściągać wzrok, zwłaszcza podczas pracy z tekstem (nie daj Boże w nocy). Co gorsza, w momencie gdy monitor przełącza się w stan czuwania, podświetlenie zmienia kolor na przyjemny i niedrażniący ciemny pomarańcz.

W naszym pojedynku zwyciężcą okazał się EIZO. Jego przewaga nie jest miażdżąca, brakuje mu też kilku rozwiązań dostępnych w innych modelach, jak i w produkcie konkurencji, niemniej jednak jakość wyświetlanego obrazu oraz funkcja Bright Regulator to argumenty przemawiające za wyborem L550. Zaletą EIZO jest też gwarancja na sprzęt, wynosząca 5 lat (LG oferuje wsparcie i serwis przez 3 lata).

### EIZO FlexScan L550 zalety:

- bardzo dobra jakość wyświetlanego obrazu
- bez efektu bezwładności
- głęboka czerń i nasycone, żywe kolory
- nowatorska funkcja Bright Regulator
- wygodnie rozmieszczone przyciski sterujące
- zarówno analogowe (VGA), jak i cyfrowe (DVI) złącze sygnałowe oraz kable VGA-VGA i DVI-DVI
- 5 lat gwarancji na monitor (cały)

### EIZO FlexScan L550 wady:

- nieco siemniawy wygląd
- wyłącznie regulacja pochylecia ekranu, brak możliwości podniesienia / opuszczenia

Dostarczył do testów:

Alstora, ul. Jagiellońska 74, Warszawa

EIZO FlexScan L550: 17" monitor LCD z aktywną matrycą TFT, nominalna rozdzielczość: 1280 x 1024, czas reakcji 16 ms, jasność: 300 cd/m<sup>2</sup>, kontrast 450:1, kąty widzenia: 160 stopni w pionie i poziomie, wejście sygnałowe (anal.) VGA oraz cyfrowe DVI-D, TCO '03 / TCO '99, cena około 2700 zł

LG Flatron L1720B: 17" monitor LCD z aktywną matrycą TFT, nominalna rozdzielczość: 1280 x 1024, czas reakcji 16 ms, jasność 250 cd/m<sup>2</sup>, kontrast 450:1, kąty widzenia 160 stopni w poziomie i 140 stopni w pionie, wejście sygnałowe (anal.) VGA, TCO '99, cena około 2300 zł

### LG Flatron L1720B zalety:

- dobra jakość obrazu
- brak efektu bezwładności
- atrakcyjny design
- predefiniowane ustawienia parametrów wyświetlanego obrazu w zależności od zastosowania i warunków oświetleniowych

### LG Flatron L1720B wady:

- nierównomiernie podświetlony panel
- nieco wyblakła czerń
- wyłącznie analogowe złącze VGA
- stosunkowo mało wygodnie rozmieszczone przyciski sterujące

Dostarczył do testów:





## O czym szumi w Sieci

### MyDoom się rekorder

Krzysztof Wójcik 03.03.2004 MyDoom to naj-  
bardziej rozpowszechniony się robak Internetu.  
W ciągu ostatniego tygodnia w sieci 2003 wirusów  
Blaster, Sasser, Nimda, i innych internetów  
doświadczyło dziesięć tysięcy komputerów. Ogranicz-  
enie rozprzestrzeniania się wirusa spowodowa-  
ło, że w ostatnim tygodniu wiele serwerów  
pocztywań zostało nieprzepracowanych.  
Specjalistyczny zespół z MyDoom, zwany także  
Newsgroup, Shingen, i innymi, odkrył, że wirus  
rozprzestrzenia się za pomocą elektronicznej pocztą  
przechowywanej w postaci załącznika do maila  
o nazwie np. mail.doom, mail.doom, mail.doom.  
Wirusy te rozprzestrzeniają się za pomocą załącznika  
o nazwie np. mail.doom, mail.doom, mail.doom.  
Jak pisał firmę, wirusowa infekcja stała  
się problemem dla firm. 800 Group, która produkuje  
użytkownikom Linuxa oprogramowanie słowne, 800  
wirusy, 800 tys. USD asydują za „głównym”  
wirusem.

### Shaman Network

Włoski producent oprogramowania Shaman Network, działający z siedzibą w  
Kijowie, Ukrainie, ma zamiar przetestować  
w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Shaman Network  
rozprzestrzeniło w Polsce swoje oprogramowanie  
popularnego producenta oprogramowania P2P.  
Shaman Network, działający z siedzibą w  
Kijowie, Ukrainie, ma zamiar przetestować  
w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Shaman Network  
rozprzestrzeniło w Polsce swoje oprogramowanie  
popularnego producenta oprogramowania P2P.  
Shaman Network, działający z siedzibą w  
Kijowie, Ukrainie, ma zamiar przetestować  
w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Shaman Network  
rozprzestrzeniło w Polsce swoje oprogramowanie  
popularnego producenta oprogramowania P2P.

### Calcom 4GB w kieszeni

Wiosna 2004 roku to druga kwartała roku  
2004. Calcom, firma z siedzibą w Warszawie,  
ma zamiar przetestować w Polsce swoje  
oprogramowanie. W ramach kampanii reklamowej  
Calcom 4GB w kieszeni rozprzestrzeniło w Polsce  
swoje oprogramowanie. W ramach kampanii  
reklamowej Calcom 4GB w kieszeni rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Calcom 4GB w kieszeni  
rozprzestrzeniło w Polsce swoje oprogramowanie.

### NVIDIA GeForce 4

Wiosna 2004 roku to druga kwartała roku  
2004. NVIDIA, firma z siedzibą w Santa Clara,  
ma zamiar przetestować w Polsce swoje  
oprogramowanie. W ramach kampanii reklamowej  
NVIDIA GeForce 4 rozprzestrzeniło w Polsce  
swoje oprogramowanie. W ramach kampanii  
reklamowej NVIDIA GeForce 4 rozprzestrzeniło  
w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej NVIDIA GeForce 4 rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej NVIDIA GeForce 4 rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie.

### Intel Made in Russia

Największy producent procesorów Intel  
z siedzibą w Santa Clara, ma zamiar przetestować  
w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Intel Made in Russia rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Intel Made in Russia rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Intel Made in Russia rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie. W ramach  
kampanii reklamowej Intel Made in Russia rozprzestrze-  
niło w Polsce swoje oprogramowanie.

Są ładne, są trwałe...

## Myszki – elegantki

**W** ofercie firm  
Manta pojawiło  
się ostatnio kilkana-  
ście modeli myszek.  
Nowe gryzonie to za-  
równo modele operujące  
się na tradycyjnej konstrukcji me-  
chanicznej, jak również myszki bezprze-  
wodowe – optyczne, podłączone za po-  
mocą interfejsu PS/2 lub USB. Wszyst-  
kie modele posiadają rolkę umożliwiającą  
wygodne przewijanie zawartości okna  
programu lub np. zmianę broni w grach  
– ale to już praktycznie standard wśród  
obecnie produkowanych urządzeń tego



typu. Gryzonie, wy-  
korzystujące  
technologię  
optyczną,  
działają pre-  
cyzyjnie i bez  
problemów  
na różnych  
powierzchniach  
– nie występuje  
sytuacja, kiedy kursor

nagle zaczyna „wariować”

Myszki charakteryzują się ciekawym  
wzornictwem, wykonane są z materio-  
wów przyzwoitej jakości, większość z nich  
ma również mele „bajery” typu podświe-

tlane rolka czy logo na obudowie. Nie-  
stety, do większości modeli nie jest do-  
starczana płytka bądź dyskietka ze ster-  
ownikami – należy je pobrać ze strony  
www.manta.com.pl. Fakt, iż w Polsce  
coraz więcej osób zaczyna korzystać  
z Internetu nie zwalnia producenta bądź  
dystrybutora od dołączenia odpowied-  
nich driverów. Szczególnie, iż koszty wy-  
tłoczenia płyty CD nie wpłynęłyby w jakiś  
znaczący sposób na cenę produktu.

### info:

ceny: od 19,90 zł do 69,90 zł  
gwarancja: 5 lat  
kupisz w Sieci: www.manta.com.pl



## MuVo<sup>2</sup> Creative 4 GB w kieszeni

**F**irma Creative konse-  
kwentnie rozwija swoją  
linię przenośnych od-  
twarzaczy MP3 o nazwie  
MuVo. Najnowszy model  
korzysta z doświadczeń  
interfejsu USB 2.0 i po-  
zwala zapisać na swoim  
dysku 4 GB muzyki  
w formatach MP3 lub  
WMA. Dodatkowo –  
zmniejszając oczywi-  
ście ilość zapisanych  
plików muzycznych –  
można wykorzystać nowe

MuVo jako pojemny, przenośny dysk twardy. Do  
budowy nowego modelu MuVo użyto mikro dysku  
Compact Flash Type II. 4 GB miejsca to ponad 64  
godziny muzyki w formacie MP3 (w przeliczeniu ~  
około 1050 3.5-minutowych utworów w bitrate  
128 kbps) lub WMA (dla 3 5-minutowych utworów  
w bitrate 64 kbps). Odtwarzany dźwięk charaktery-  
zuje się wysoką jakością i odstępem sygnału od szu-  
mu na poziomie 98dB. MuVo udostępnia również  
4-pasmowy korektor z czterema zaprogramowanymi  
charakterystykami korekcji, a jego litowo-jonowa  
bateria pozwala na 14-godzinną, nieprzerwaną pra-  
cę. Wszystkie funkcje są łatwo dostępne dzięki wy-  
świetlaczowi LCD z graficznym interfejsem. A to  
wszystko w pudełeczku o wymiarach 65 na 65mm!

Pomimo zmasowanego ataku wytwórni  
płyty, format MP3 ma się bardzo  
dobrze, a producenci sprzętu oferują  
coraz mniejsze i pojemniejsze playery

Wraz z odtwarzaczem otrzymujesz również neo-  
dymowe słuchawki, przypinany do paska futerał  
oraz oprogramowanie Morderca jest to co cena –  
całkowicie kosztuje 1979 zł



## Zwiń sobie ekran e-papier!

**P**hilips opracował kolejną generację wyświetlaczy,  
które mają pełnić funkcję elektronicznego papieru.  
Kwadratowy ekran o przekątnej 12 cm składa  
się z 80 tys. pikseli, a swą elastyczność zawdzięcza pla-  
stikowej blonie, na którą nadrukowano sterujące układy  
organiczne. Można go zrolować w tubę o średnicy za-  
leżącej od 2 cm. Do tej pory elektronikę organiczną udało  
się umieścić wyłącznie na szkle, toteż Philips nie ujawnił  
szczegółów technicznych konstrukcji. Wiadomo, że  
układy zostały nadrukowane na poliamid o grubości 25  
nanometrów. Na nim umieszczona została kolejna  
warstwa – tym razem o grubości 200 mikronów – za-  
wierająca „elektroniczny atrament” opracowany przez  
firmę E Ink.

Firma zapowiada, że za kilka lat rozpocznie masową pro-  
dukcję e-papieru. Konstrukcja nie pozwala na prezentację  
ruchomych obrazów – czas odświeżania ekranu to aż 1  
sekunda – ale dla wyświetlania tekstów i wykresów nie  
ma to znaczenia.



## Nowy zestaw głośników od Creative'a Siedem plus jeden



**F**irma Creative wprowadza na rynek dwa nowe produkty – zestaw głośnikowy Inspire TD7700 7.1 oraz sprzedawaną oddzielnie jedną z jego zasadniczych części, dekodera DDTS-100.

Głośniki pozwolą użytkownikom słuchać dźwięku przestrzennego wysokiej jakości, niezbędnego do korzystania z gier, oglądania filmów czy słuchania muzyki.

DDTS-100 to wysokiej klasy dekodery, który dzięki bogatemu zestawowi cyfrowych analogowych złączy może stać się jednostką sterującą domowym zestawem audio. Bez problemu można do niego podłączyć domowe odtwarzacze CD, DVD, magnetowidy, telewizory, tunery TV satelitar-

nej, konsole do gier czy przenośne odtwarzacze MP3. Dekoder obsługuje wszystkie najpopularniejsze standardy kodowania dźwięku, takie jak: Dolby Digital, DD EX, DTS i DTS ES. Dzięki systemowi Dolby ProLogic II i DTS Neo 6 można uzyskać dźwięk wielokanałowy również przy korzystaniu ze standardowego, stereofonicznego źródła sygnału. Dekoder może współpracować z zestawami głośnikowymi w konfiguracji 5.1, 6.1, jak i 7.1, a także ze wzmacniaczami Hi-Fi z wejściem wielokanałowym.

Zestaw głośnikowy Inspire TD7700 może być kompletnym rozwiązaniem dla domowego kina czy wymagającego gracza. Połączenie dekodera DDTS-100 z głośnikami gwarantuje pełną zgodność z formatami Dolby Digital EX, DTS ES oraz pozwala w pełni docenić zalety technologii EAX Advanced HD. Dodatkowo zestaw daje możliwość mieszania dźwięku 5.1 i 6.1 do formatu 7.1 (technologia CMSS).

### info:

cena: dekodery – 695 zł, cały zestaw – 1395 zł  
info w Sieci: [www.creative.com](http://www.creative.com)

Do niedawna zestawy 5.1 były szczytem marzeń. Dziś już nie wystarczą, a...

### Fotografia cyfrowa

## Coolpix jest cool

**W**śród użytkowników cyfrowych aparatów Nikon Coolpix. Nic dziwnego, gdyż urządzenie to, pomimo niepozornego wyglądu, oferuje naprawdę wysoką jakość zdjęć.



Jej wytrzymałość. Producent chwali się też z skróceniu czasu uruchamiania się urządzenia, przesyłania danych oraz opóźnienia migawki.

Coolpix 8700 symuluje czułość blizy od ISO 50 do 400 ISO i posiada możliwość ustawienia czasów ekspozycji w zakresie 1/4000 s-10 minut. Jako nośnik użyto kart CF.

Na koniec przykrą wiadomość – cena aparatu wyniesie ok. 1200 euro.

Teraz, po serii aparatów dla mniej zaawansowanych, Nikon zaprezentował Coolpixa 8700. Cyfrowka ta posiada obiektyw z ośmiokrotnym zoomem oraz ośmio-megapikselową matrycę CCD, co powinno zaspokoić potrzeby większości fotografów. Obudowa aparatu zrobiona została ze stopów magnezu, co znacząco wpływa

### Pogromcy wilgotnych łap

## Na sucho

**O**to koszmar gracza, ostatnie chwile rozrywki, nerwowe manewry padem i kontroler wysiłkuje się ze spoconych w ogniu wałach dłoni. Na szczęście można temu zaradzić – wystarczy kupić pad z systemem AirFlo. Posiada on wbudowany wiatraczek, który tłoczy powietrze do umieszczonych po bokach nawiewów. Aktualnie w taką kłimę wyposażone są gamepady dla PC-ów oraz konsol PS 2 i Xbox. Gracz może regulować siłę nawiewu, tak więc nie grozi nam także wzięcie pokoleń miłośników gier – artretyków.

Na razie nowe pady dostępne są wyłącznie w USA, jednak być może wkrótce trafią także do sklepów w Europie.

### Logitech prezentuje

## Gran Kierownica

**6** stycznia Logitech, producent urządzeń peryferyjnych, zaprezentował swój najnowszy produkt – kierownicę Driving Force Pro, przeznaczoną dla użytkowników konsoli PlayStation 2. Nowy sprzęt stworzony został z myślą o wymagających graczach i nadchodzącej premierze czwartej części legendarnego już GRAN TURISMO.

Bazą dla Driving Force Pro jest znana z PC-owego rynku kierownica MOMO Force. Podobnie jak jej PC-owy odpowiednik, Driving Force Pro jest jednym z najbardziej zaawansowanych techno-

logicznie produktów tej kasy. W pierwszej kolejności zwraca uwagę możliwość obrotu o 900 stopni (2,5 raza). Pierwszym tytułem, który w pełni wykorzysta te możliwości, będzie właśnie GRAN TURISMO 4. Koło kierownicy o średnicy 10 cali ma kształt zaczerpnięty z bolidów wyścigowych



i zostało pokryte specjalną gumą, której skład ma zapobiegać poceniu się rąk. Bieg można zmieniać za pomocą płatków pod kołem kierownicy lub też za pomocą gałki zmiany biegów. Poza tym na kierownicy umieszczono wszystkie przyciski z padu konsoli PlayStation 2. Kierownica – dzięki łożyskom kulowym – ma działać precyzyjnie bez opóźnień. Sprzęt posiada również system Force Feedback, który dzięki wstrząsom pozwala odczuwać, co się dzieje z samochodem. Ważnym elementem urządzenia są również pedały. Czy warto swoją konsolę wzbogacić o taki dodatek – zdecyduj sam.

### info:

cena: 615 zł (sugerowana przez prod.)  
gwarancja: 2 lata  
info w Sieci: [www.logitech.com](http://www.logitech.com)

## O czym szumi w Sieci

### Szykany polityczne

**Solizna** Internetu (Ciekawostki) W sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące. Na przykład, w sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące.

### Wielki wyścig

**Wielki wyścig** W sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące. Na przykład, w sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące.

### Wielki wyścig

**Wielki wyścig** W sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące. Na przykład, w sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące.

### Wielki wyścig

**Wielki wyścig** W sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące. Na przykład, w sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące.

### Wielki wyścig

**Wielki wyścig** W sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące. Na przykład, w sieci można znaleźć wiele ciekawostek, które mogą być dla Ciebie interesujące.



## O czym szumi w Sieci

Czytnik FC + CD-RW  
Kangurek

**F**irma Kanguru Solutions rozpoczęła sprzedaż przenośnych urządzeń Kanguru FC-RW, które łączą w sobie możliwości nagrywarki CD i czytnika kart pamięci flash.

Główną ideą, towarzyszącą producentowi przy tworzeniu tego sprzętu, było udostępnienie użytkownikom szybkiego i wygodnego sposobu przeniesienia danych z kart flash na CD bez konieczności uruchamiania komputera. Urządzenie współpracuje z pamięciami Compact Flash, IBM Micro Drive, Smart Media, Secure Digital, Sony Memory Stick, Memory Stick Pro i Multimedia Card. Wbudowany w Kanguru FC-RW napęd optyczny pracuje z prędkością 36x przy zapisie na płycie CD-R, 12x przy zapisie na nośnikach wielokrotnych i 48x w przypadku odczytu. Urządzenie można podłączyć do komputera za

pośrednictwem portu USB 2.0, a w wyposażeniu dodatkowym znajdują się także słuchawki, które pozwalają słuchać muzyki odtwarzanej na Kanguru FC-RW.

Ważące około 0,5 kg urządzenie należy do klasy sprzętu kompaktowego. Jego wymiary zewnętrzne to 203 x 152 x 50 mm. Kanguru FC-RW dostępny jest już w sprzedaży wraz z kablem USB 2.0 i oprogramowaniem Nero.

Kosztuje ok. 200 USD.

Już wkrótce w sklepach...  
Idzie nowe

**K**amery wideo zapisujące obraz w cyfrowym formacie DV na dobre zagłębiły w naszych domach. Nic dziwnego – nie dość, że oferują znacznie lepszą jakość obrazu, to jeszcze można bez problemu podłączyć je do PC i dokonać edycji filmu, a nawet wyprodukować płytę DVD lub Video CD.

Teraz do dostępnych na rynku modeli kamer, dojdzie kilka kolejnych. Wszystko za sprawą firmy Canon, która przygotowała nowe urządzenia – MV700i, MV700i, MV730i oraz MV750i. Oba modele mają największy w swojej klasie zoom (w MV700i 22x optyczny, w MV750i – 440x optyczno-cyfrowy).

Jak na nowoczesne urządzenia przystało, kamery wyposażono w wiele ciekawych i praktycznych funkcji, takich jak np. stabilizator obrazu (filmy duszą drżenie obrazu w sytuacji, gdy operator przemieszcza się z kamerą) czy procesor DIGIC DV poprawiający jakość nagrania.

Model 750i oraz 730i wyposażono także w progresywny system skanowania foto, pozwalający używać kamer jako cyfrowych aparatów fotograficznych. Oba urządzenia mają też

porty FireWire oraz USB. W opinii wielu ekspertów, kamery Canona są jednym z najbardziej w obsłudze. Nowa seria pod tym względem nie różni się od swoich poprzedników. Jednocześnie żądni wrażeń i eksperymentów użytkownicy mogą skorzystać z bogatych możliwości regulacji parametrów nagrania.

Miłośnicy nieruchomych obrazów powinni zaś zainteresować się kolejnym aparatem cyfrowym z serii PowerShot, oznaczonym symbolem A75. Pozwoli on wykonywać zdjęcia w rozdzielczości 3,2

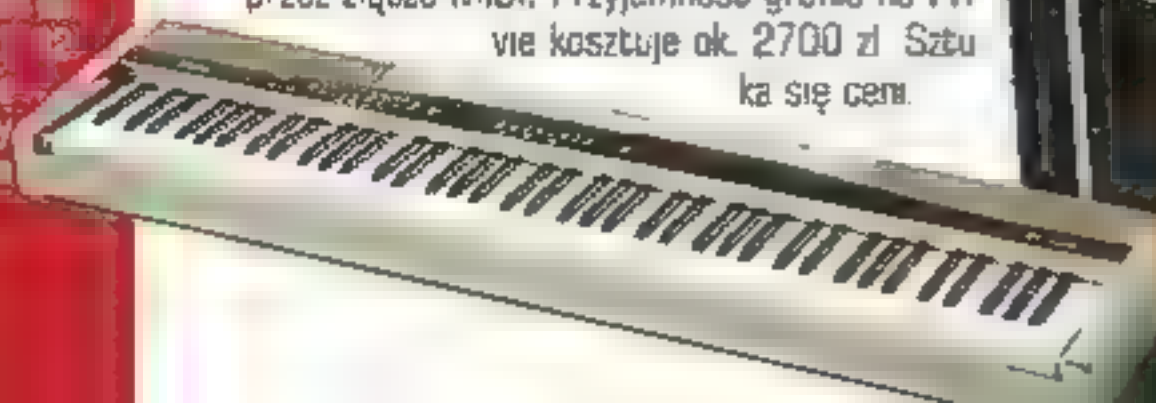
megapikseli, będzie także wyposażony w 13 programów tematycznych, pozwalających wykonać idealne fotki w prawie każdych warunkach. Nie zabraknie też możliwości zapisu klipów wideo zarówno z dźwiękiem, jak i bez. Do urządzenia będzie można też dokupić liczne akcesoria, w tym np. wodoszczelną obudowę.

Imperatorki IV  
Nagrodzą?

**Z**nany internetowy serwis Imperium Gier rozpocznie z początkiem marca zbieranie głosów na najlepsze gry 2003 roku. Na stronach serwisu będzie można wskazać te tytuły, które zasłużyły na wyróżnienie w kilku wciąż jeszcze owianych tajemnicą kategoriach. Wśród głosujących zostaną rozdane cenne nagrody. Słynne już Imperatorki zostaną rozdane na początku kwietnia podczas specjalnej gali. Patronem prasowym imprezy jest Wydawnictwo Bauer.

Dla muzykalnych  
Privia!

**N**ie wszyscy grają... w gry, oczywiście! Wybrętnicy, osi są muzykami, a za pierwszym razem odróżniają C-dur od G-duru. Dla nich właśnie firma CASIO stworzyła cyfrowe pianino nowej generacji Privia PX-100 zostało wyposażone w nowoczesny mechanizm młoteczkowy, co dla niezaznajomionych z tematem dokładnie nic nie znaczy. Mówiąc zatem wprost, chodzi o to, że klawiatura urządzenia podczas grania idealnie naśladuje prawdziwe, duże pianino. Keyboard posiada 10 barw dźwięków (m.in. Grand Piano, Pipe Organ, Strings – i nie chodzi tu o odgłos wydawany przez dętą część białozłoty). Urządzenie można podłączyć do PC poprzez złącze MIDI. Przyjemność grania na Privii kosztuje ok. 2700 zł. Sztuka się ceni.

Targi Komputer Expo 2004  
Trup na wystawie?

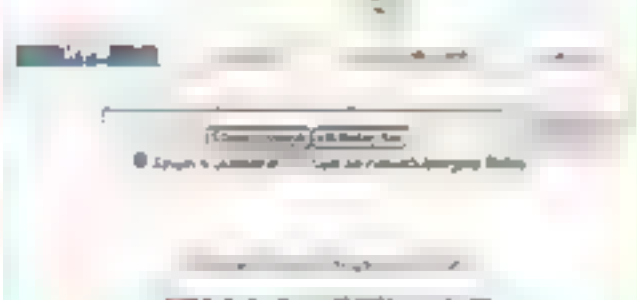
**W** czasie tegorocznego Komputer Expo 2004 blisko 150 firm z 8 krajów udowodniło, że informatyka może być nudna. Najlepszym komentarzem do wystawy był więc zaprezentowany w ramach Muzeum Nośników Dawnych

twardy dysk sprzed blisko trzydziestu lat. Szaleć wzięły chyba z tego!

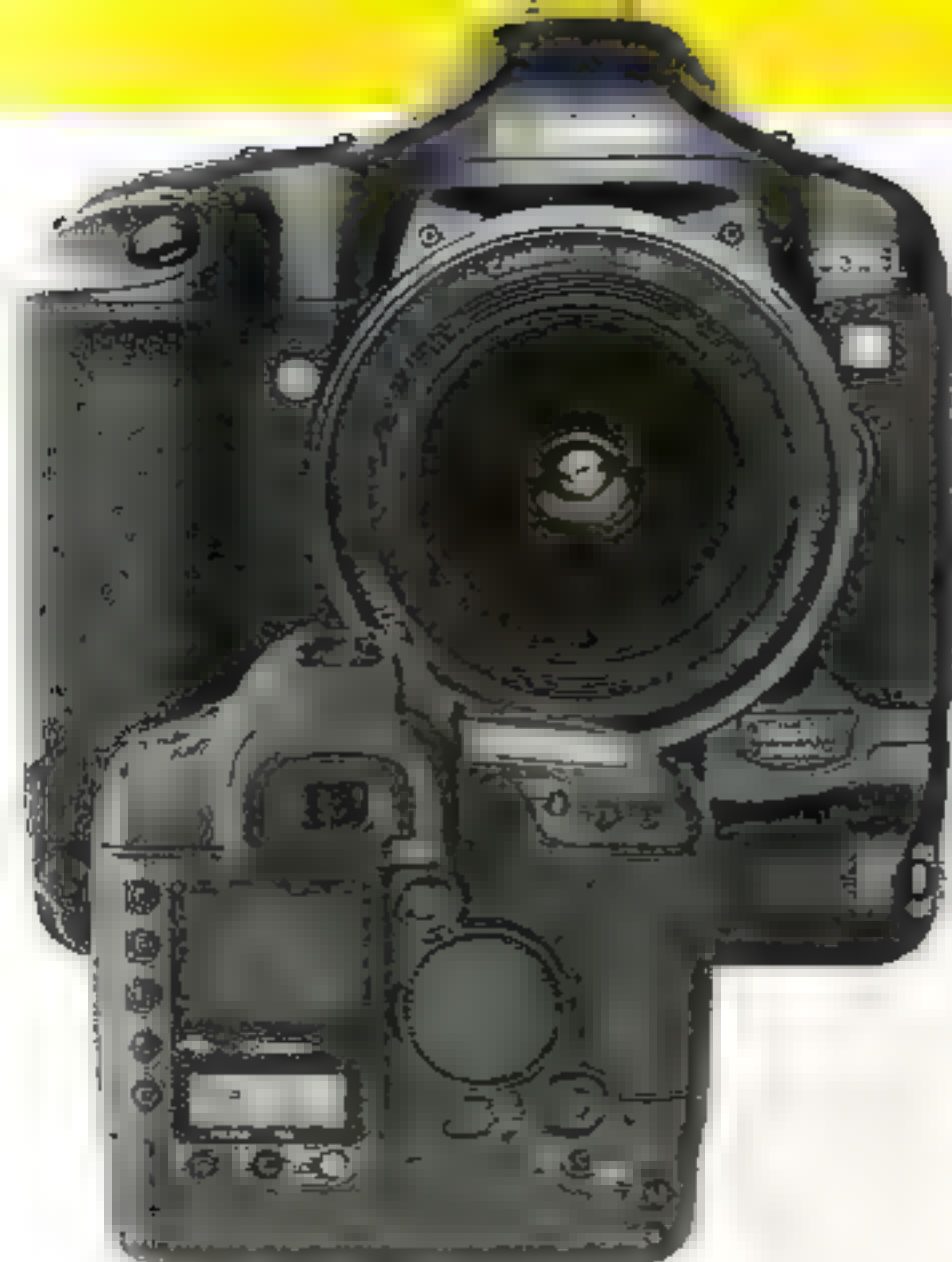
Przed wszystkim targami zabrakło rozmachu. Większość wystawców ograniczyła się do rozdawania ulotek o swoich produktach – kartach graficznych, procesorach i oprogramowaniu.



Google







## Cyfrowy świat Canona Kanonada nowości

**C**yfrowe aparaty fotograficzne zyskały już wielu zwolenników, skutecznie rywalizując z tradycyjną fotografią. Jednak mimo licznych zalet nowej technologii, wielu „profesjonalnych” użytkowników, np. artystów fotografików czy fotografów studyjnych nadal opowiadało się za starymi metodami robienia zdjęć. Jednak i to się zmienia, gdyż możliwości najnowszych cyfrówek są coraz większe – wystarczy spojrzeć na najnowsze „dziecko” Canona!

EOS-1D Mark II naprawdę zachwyci swoimi możliwościami. Można wykonać przy jego pomocy fotkę w rozdzielczości do 8,2 megapiksela (obecnie produkowane popularne aparaty do użytku domowego zazwyczaj mają matrycę 3,2-4 mpx). To jeszcze nie – Mark II to prawdziwy „karabin maszynowy”, potrafiący wykonać serię 40 zdjęć „cykając” ponad 8 fotek na sekundę – taka

szybkość przydaje się np. osobom fotografującym zawody sportowe! Jak na profesjonalny sprzęt przystało, EOS zapisuje obraz zarówno w plikach JPEG jak i RAW (oferujących wysoką jakość wymaganą np. przy fotografowaniu mody).

Nowy aparat Canona wyposażono także w chyba wszystkie systemy poprawiające jakość zdjęć – znajdziemy w nim np. układ redukujący szumy oraz ziarno, filtr i kwadrujący przekłamania kolorów i kilka innych nowinek technicznych. Warto też zauważyć, że Canon jest jedynym producentem który sam produkuje najważniejsze elementy swoich cyfrówek – co oczywiście wpływa na jakość produktów.

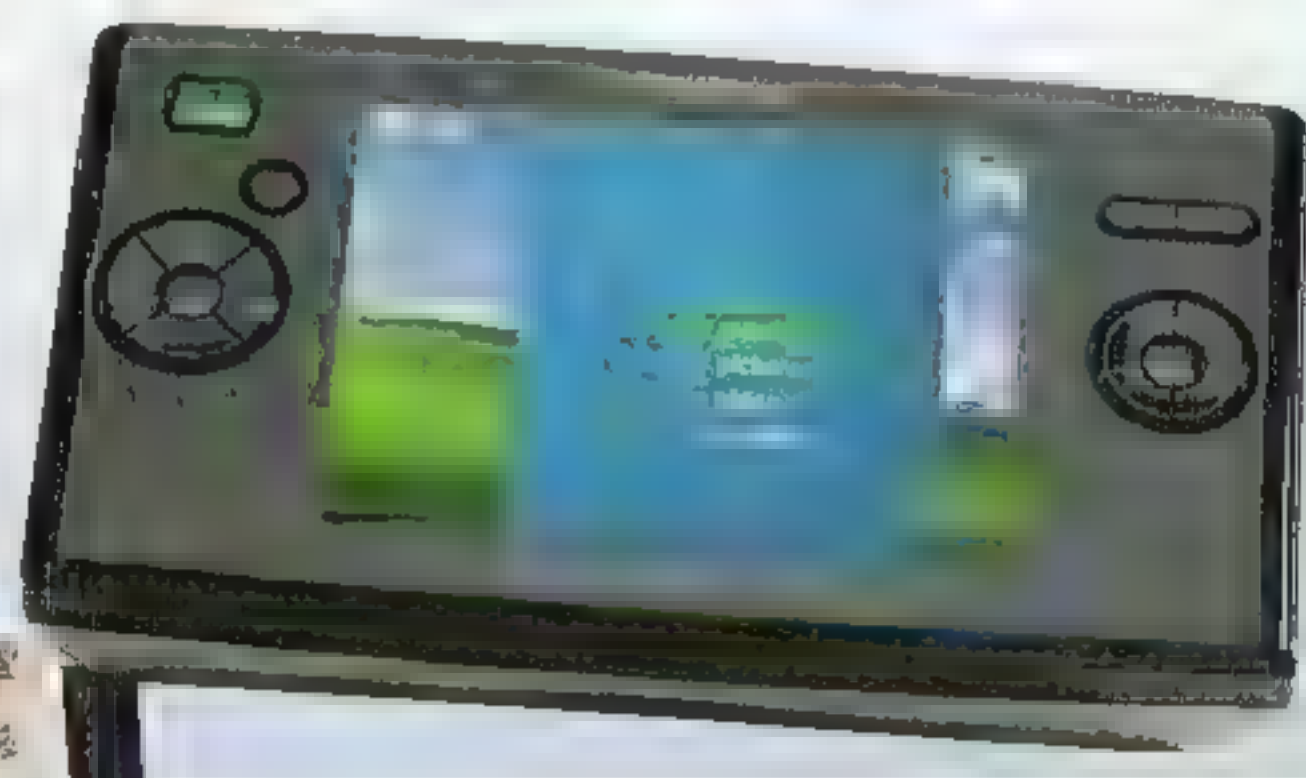
Oczywiście o takim aparacie można tylko pomarzyć – jest to sprzęt profesjonalny, będący poza zasięgiem większości zwykłych ludzi. Ale marzyć jest miło...

Jeśli bardzo napiliłeś się na zakup EOS'a-1D Mark II, mamy wiadomość, która skutecznie cię ostudzi. „Zabawka” ta kosztuje bowiem 4600 euro. Milard w środę...

tekst: Przemysław „Maverick” Ryk, Dzielny, Włoch, Creative Casio windows2003 pl, 4press pl, Zdjęcia: Canon, Creative Casio zacharywski.

Najbrzydsze dziecko Creative'a

## Kup pan cegłę?



**P**atrząc na produkty firmowane przez Creative'a można bez wahania stwierdzić, że firma dba nie tylko o walory użytkowe, ale też o elegancję i ciekawy wygląd swoich urządzeń. Niestety, podczas opracowywania Zen Portable Media Center stylistów musiała porazić jakaś zaraza – przenośne centrum multimedialne, przygotowane wraz ze specami z Microsoftu, już na pierwszy rzut oka wydaje się dość toporne.

Jednak nie należy dać się zwieść pozorom. Media Center zdobył bowiem nagrodę Tech TV Best of CES w kategorii przenośnych urządzeń audio i wideo. Zen, który wejdzie do sprzedaży w drugiej połowie roku, pozwoli nie tylko słuchać muzyki, ale i oglądać filmy oraz zdjęcia. Urządzenie pracować będzie pod kontrolą systemu Windows Mobile, a współpracę z PC zapewni mu złącze USB. Pliki multimedialne będą przechowywane na wbudowanym dysku twardym, co zapewni urządzeniu wystarczającą pojemność.



waniu biurowym. Z ciekawą ofertą wystąpili producenci „podręcznych” kontraktów i tonerów do drukarek. Nic dziwnego, że zwiadowcy tłoczyli się wokół stoiska holenderskiej firmy Techolo, przedstawiającej nowe i futurystyczne stawy, klawiatury i myszy.

Wystawie towarzyszyły liczne spotkania, sympozja, szkolenia i prelekcje. Dyskutowano o przyszłości polskiej informatyki, podpisie elektronicznym, problemach trapiących firmy sprzedające sprzęt oraz o tzw. „otwartym oprogramowaniu”. Większość spotkań miała charakter akademicki i dla zwykłych zjadaczy chleba była niezrozumiała. Sterano się również promować Linuxa, ale okazało się, że osoby odpowiedzialne za tę część wystawy np. miały mniej niż znikome pojęcie o... grach komputerowych przeznaczonych dla tego systemu.

Pisać każdy może...

## Zwierzenia Billa

**W**czas jesiennej wizyty Billa Gatesa w Polsce do sklepów trafiło nowe, rozszerzone wydanie książki „Droga ku przyszłości”. Najbogatszy człowiek na świecie opisuje w niej, w jaki sposób technologia wpływa na nasze życie. Jaskają też przewidzieć na bliższą przyszłość i wskazać kierunki rozwoju informatyki. O skuteczności jego prognoz świadczy fakt, że w pierwszym wydaniu „Drogi” Gates twierdził, że przyszłość należy do sklepów internetowych oraz satelitarnych systemów nawigacji typu GPS. Do wydania dołączona jest płyta CD, zawierająca pełny tekst książki, powiązany z setkami prezentacji multimedialnych a także wzbogacony o pokazy wideo i wywiady z autorem. Co ciekawe, zyski z tej książki Gates przekazał organizacji typu non-profit, które wspierają wykorzystanie technologii w edukacji i kształceniu zawodowym.





# PAYCHECK

**W**spółcześni ekonomiści twierdzą, że w przyszłości najważniejsza będzie wiedza. Nakręcony na podstawie powieści Philipa K. Dicka obraz „Zapłata” (ang. „Paycheck”) zdaje się potwierdzać tę tezę. Główny bohater opracowuje dla dużych firm elektronicznych nowe wynalazki, wzorując się na urządzeniach opatentowanych przez konkurencję. Po wykonaniu każdego ze zleceń czyści swoją pamięć, by w razie ewentualnej wpadki nie pociągnąć za sobą swych zleceniodawców. Tak też dzieje się i tym razem. Po zakończeniu dużego, bo trzytygodniowego zlecenia, Michael Jennings zyskuje się na niego kłopoty. Tam dowiaduje się, że... parę tygodni wcześniej dobrowolnie z niego zrezygnował! Zostawił sobie za to paczkę dziwnych przedmiotów – m.in. spray do włosów, wróżbę z ciasteczka chińskiego, okulary, paczkę papierosów, kuczyk, agrałkę, pierścionek, bilet autobusowy. Cóż one oznaczają?

Oczywiście Michael nie pamięta. Wie tylko, że popadł w nieziemskie kłopoty, ale uniknie ich, gdy rozwiąże zagadkę, którą sam sobie przygotował! Zagadkę o tyle trudną, że pozostawione przedmioty co chwila ratują tyłek głównego bohatera. Zupełnie jakby ktoś wiedział, co się ma wydarzyć.

John Woo, reżyser znany m.in. z „Mission Impossible 2”, zdołał zebrać na planie aktorską śmietankę. Główną rolę męską zagrał Ben Affleck („Daredevil”, „Pearl Harbor”), zaś w jego kochankę wcieliła się niezawodna Uma

Thurman (ostatnio „Kill Bill”). Jednak mimo budżetu sięgającego 60 milionów dolarów, nie udało się im stworzyć dzieła na miarę „Łowcy androidów” czy chociażby „Pamięci absolutnej”. Zabrakło gębi, bardziej przemyślanej wizji przyszłości i nieco lepszego aktorstwa. W efekcie nowy film Johna Woo jest tylko – a może aż – dobrym obrazem akcji z dość zawiłą, lecz oryginalną intrygą.

Co ciekawe, pod wieloma względami „Zapłata” przypomina wspomnianą „Pamięć absolutną”. Zarówno Jennings, jak i Douglas Quaid (grany przez Arnolda Schwarzeneggera) popadają w koszmarnie kłopoty wskutek problemów z pamięcią. Wiedząc, że odpowiedzi tkwią w nich samych, rozwiązują zagadkę w sposób siłowy. Przy okazji ratują całą planetę! Czyżby więc wielki Philip K. Dick się powtarzał?



Wygraj jeden z 5 Pen Drive'ów USB lub jedną z 20 biletów z filmu „Paycheck”! Odpowiedz na pytanie:

**Jak ma na drugie imię Philip K. Dick?**

Rozwiązanie wpisz w treść SMS jako **CL.PY.#** (zamiast # wpisz imię Duka) i wyślij pod numer 7164

Na odpowiedzi czekamy do końca lutego. Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna we wszystkich Sieciach GSM (Era, Plus, Idea). Dane uczestników zostaną wykorzystane wyłącznie do wysyłki nagród.

## Czwarty Terminator

Studio C2 Pictures zatrudniło właśnie producenta Jamesa Middletona, którego jedynym zadaniem będzie opieka nad produkcją czwartej części „Terminatora”. Jak wiadomo, gubernator Arnia nie waży udziału w tym przedsięwzięciu (co najwyżej zagra spóźnił). Kto zajmie jego miejsce? Może Dwayne Johnson?

## Oliver Twist Polańskiego

Roman Polański i Ronald Harwood rozpoczynają przygotowania do ekranizacji słynnej książki Karola Dickensa „Oliver Twist”. Nad scenografią pracuje już Allan Starke. Zdjęcia rozpoczną się 21 czerwca w czeskiej Pradze i potrwać około 20 tygodni. Całe przedsięwzięcie ma kosztować, bagatel, 60 mln dolarów. Nieznane jest jeszcze obsada filmu, ponieważ wciąż trwają poszukiwania odpowiedników głównych ról dziecięcych.

## Machulski znów kręci

Deseniam 2 program TVP wyemituje nowy serial „Juliusza Machulskiego”. Czwarta władza” będzie kolejną opowieścią o losach dziennikarzy śledczych. Scenariusz został zainspirowany tekstami Piotra Najstuba i Piotra Pacowicza o słynnej sprawie Elektro-Plus. A może by tak trzesnąć komedię o redakcji CLUCKA? Żebym mógłby zagrać Daniel Olbrychski Tłum. a może Jacek Facala, co? – Frogger!

## Kapitan Ameryka

Powstaje ekranizacja popularnego amerykańskiego komiksu „Kapitan Ameryka”. Do głównej roli przystąpił Val Kilmer. Będzie żołnierzem, który w wyniku eksperymentu „Operation Rebirth” staje się superwojownikiem. Film trafi do kin dopiero w 2006 roku!

# Mój przyjaciel niedźwiedź

**F**ilmowcy ze stajni Disneya weszli w nowy rok z kolejną famijną produkcją, wykonaną w tradycyjnej animacji. „Mój brat niedźwiedź” to historia indiańskiego łowcy Kenai, który chce pomóc śmiertel swojemu bratu. Podczas sześciotygodniowego postępu za „zbrodniarzem” zostaje zamieniony przez ducha lasu w... niedźwiedzia. W nowej postaci stanie w obronie przyrody, którą chce zniszczyć jego trzeci brat Denahi. Przez cały czas towarzyszyć mu będzie mały niedźwiadek Koda.

Opowieść jest wzruszająca, choć niestety pozbawiona oryginalności. Podobne elementy widziałem już w starszych produkcjach Disneya: „Król Lwie” czy „Pocahontas”. Godną uwagi i zapewne zasługującą na tegoroczny Oscara okazuje się muzyka Phila Collinsa (wcześniej już Oscar za muzykę do „Tarzana”). Rozczarowuje natomiast obrzydliwie przeciętna, polska lokalizacja. I na nic tu kreacje dwóch łosów, którym głosów użyczyli Andrzej „Fredek” Grabowski i Zenon Laskowik.







# SMS FANTASY

WWW.MOBILA.PL

024538	002814	006712	011538	005730	007209	005686
018006	024546	007211	007173	005811	007839	011530
007250	007241	023487	024545	001520	018294	002533
002780	002568	008125	002929	003046	024547	002671
002939	024542	006390	008330	018021	005582	019624

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590, 6610, 6800, 7110, 7130, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, Alcatel: 01311, 01511, 01512, 01715, Ericsson: T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, Motorola: C330, T280, T720, T720i, V60i, V60i, Sony Ericsson: P800, T300, T60i, Siemens: A50, C55, M50, M750, S55

Jezeli masz telefon NOKIA i chcesz sciagnac nowe logo wyslij SMS o tresci: AA09 (numer logo) pod numer 7 64. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyslij: AA09.A (numer logo). Motorola wyslij: AA09.M (numer logo). Sony Ericsson i Ericsson wyslij: AA09.E (numer logo). Siemens wyslij: AA09.S (numer logo). Jesli chcesz wyslac logo znajomemu wystarczy ze swego telefonu wyslac SMS pod numer 7164 o tresci: AA09 (numer logo). numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09 05599.505779351, a dla innych aparatow podaj odpowiednia litere przed kodem logo.

AA09.015696	AA09.011550	AA09.016999	AA09.016098	AA09.016297	AA09.011549	AA09.019989
AA09.016418	AA09.015988	AA09.019620	AA09.018357	AA09.017882	AA09.015883	AA09.018113
AA09.016464	AA09.010482	AA09.016328	AA09.016422	AA09.017666	AA09.018117	AA09.019827
AA09.018189	AA09.016423	AA09.016031	AA09.018121	AA09.011541	AA09.015708	AA09.023913
AA09.015717	AA09.016345	AA09.009287	AA09.015888	AA09.015837	AA09.018314	AA09.016028

AA09.021543	AA09.023329	AA09.020555	AA09.022861	AA09.019557
AA09.022113	AA09.019571	AA09.022112	AA09.022410	AA09.022716
AA09.021544	AA09.021966	AA09.020361	AA09.021382	AA09.022678

Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

AA09.S024420	AA09.S024472	AA09.S024419	AA09.S024477
AA09.S024417	AA09.S024515	AA09.S022968	AA09.S024418
AA09.S022973	AA09.S024422	AA09.S019663	AA09.S024423

Siemens: S45, S45i, ME45, S55

AA09.S024403 Nelly, Dilemma  
AA09.S024405 Outkast, Hey ya  
AA09.S024371 Black Eyed Peas, Shut Up  
AA09.S024210 Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded  
AA09.S024212 No Doubt, It's My Life  
AA09.S024622 Jennifer Lopez, Baby I love you  
AA09.S024406 Evanescence, My immortal  
AA09.S024368 Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy  
AA09.S024213 Hey, Muxa  
AA09.S024625 Ewelina Flinta, Przeznaczenie  
AA09.S024623 Girls Aloud, Jump  
AA09.S024402 Mezo, Aniele

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55  
Jezeli masz telefon Siemens i chcesz sciagnac nowe logo lub dzwonek wyslij SMS o tresci: AA09 (numer logo lub dzwonek) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jesli chcesz wyslac logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swego telefonu wyslac SMS pod numer 7365 o tresci: AA09 (numer logo lub dzwonek). numer telefonu znajomego np. AA09 0185999 505779351

AA09.019875	DD09.001496	Pink, Fee	AA09.023929	DD09.001483	Nelly Furtado, Powerless
AA09.021837	DD09.001495	Outkast, Hey Ya	AA09.023793	DD09.001482	Funeral For A Friend, Juneau
AA09.023365	DD09.001462	Atomic Kitten, If You Come To Me	AA09.023385	DD09.001464	Groove Coverage, Poison
AA09.023368	DD09.001459	Evanescence, Going Under	AA09.023389	DD09.001468	The Offspring, Hit That
AA09.023015	DD09.001456	Justin Timberlake, Seniors	AA09.023387	DD09.001466	Ren. Jusis, Ostatni raz nim znikne
AA09.023020	DD09.001458	The Darkness, I Believe In A Thing Called Love	AA09.024378	DD09.001493	Dido, Life For Rent
AA09.024246	DD09.001490	Hey, Muxa	AA09.024380	DD09.001492	Black Eyed Peas, Shut Up
AA09.022275	DD09.001489	Black Eyed Peas, Where is The Love	AA09.024374	DD09.001491	Beyonce feat. Sean Paul, Baby Boy
AA09.024248	DD09.001488	Robbie Williams, Me And My Monkey	AA09.021826	DD09.001405	Outlandish, Acha
AA09.022688	DD09.001452	Blu Cantrell feat. Sean Paul, Breathe	AA09.020715	DD09.001391	Kayah, Testosterone
AA09.022282	DD09.001412	Robbie Williams, Something Beautiful	AA09.022288	DD09.001422	Mezo, Zeby nie bylo
AA09.022533	DD09.001436	The Rasmus, First Day Of My Life	AA09.022524	DD09.001429	50 Cent, P.I.M.P.
AA09.023366	DD09.001463	Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World	AA09.023584	DD09.001498	Mezo, Aniele
AA09.023014	DD09.001455	Christina Aguilera, Can't Hold Us Down	AA09.024382	DD09.001494	Alicia Keys, You Don't Know My Name
AA09.017083	DD09.001386	Peja/S um's Attack, Glucha Noc	AA09.024240	DD09.001487	Red Hot Chili Peppers, Fortune Faded
AA09.021812	DD09.001385	Evanescence, Bring Me To Life	AA09.024244	DD09.001485	No Doubt, It's My Life
AA09.021803	DD09.001378	One-T/Cool-T, Magic Key	AA09.023391	DD09.001470	Texas, Carnival Girl
AA09.024549	DD09.001505	Jennifer Lopez, Baby I Love You	AA09.023390	DD09.001469	Pink, Trouble
AA09.024548	DD09.001506	Evanescence, My Immortal	AA09.019627	DD09.001381	DJ BOBO, Chihuahua
AA09.022527	DD09.001431	Pink, Trouble	AA09.021575	DD09.001379	Paul Sean, Get Busy
AA09.022278	DD09.001411	Limp Bizkit, Eat You Alive	AA09.021377	DD09.001428	The Rasmus, In The Shadows
AA09.022652	DD09.001447	Sugababes, Hole In The Head	AA09.022525	DD09.001430	Kylie Minogue, Slow
AA09.024066	DD09.001484	Blue, All Rise			

024557	024568	024554
024570	024460	024564
024466	024464	024465
023685	023693	024367

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyslij DD09 (numer tapety)  
NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyslij NG09 (numer tapety)

Jezeli chcesz miec nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wyslij SMS o tresci: AA09 (numer logo lub dzwonek) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby sciagnac dzwonek polifoniczny wyslij SMS o tresci: DD09 (numer dzwonek) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jesli chcesz wyslac logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swego telefonu wyslac SMS pod numer 7265 o tresci: AA09 (numer logo lub dzwonek). numer telefonu znajomego np. AA09 05599 505779351. Przed pobraniem dzwonek polifoniczny, kolorowego logo i tapety upewnij się ze masz skonfigurowane potaczenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.



## Tymczasem

Dawno, dawno temu, w czasach, których zapewne wielu naszych czytelników nie pamięta, panowała moda na wyroby x-podobne. I tak w sklepach spożywczych (supermarketów jeszcze nie było) można było czasem trafić niby-batoniki, na których ktoś napisał „wyrób czekoladopodobny”. Oczywiście, z prawdziwą czekoladą toto miało niewiele wspólnego. Poza tym, można było także kupić sztuczny miód, ciepłe lody, a pozostałe – mniej sztuczne towary – dla równowagi sprzedawano w opakowaniach zastępczych...

Mimo iż od tamtego czasu upłynęło kilkanaście lat, dzięki pomysłowości pewnej firmy dystrybuującej gry jej klienci mogą poczuć się jak za dawnych czasów. Co prawda, w sprzedaży nie pojawiły się plastikowe czekoladki powodujące niestrawność, lecz dwie gry. Pierwsza z nich w wersji częściowo polskawej (taki sztuczny miodek), druga zaś – ładnie zafoiowana w „opakowanie zastępcze”, reklamujące pełne spolszczenie, którego w rzeczywistości... nie ma!

Na szczęście czasy, gdy wszyscy musieli być zadowoleni z wytwarzanych na masową skalę buble, minęły. Polscy dystrybutorzy gier będą zmuszeni zadbać o klientów. Inaczej gracze po kilku podobnych numerach utwierdzą się tylko w przekonaniu, że lepiej kupować gry w zachodnich sklepach internetowych (bo i pudełka ładniejsze, i w środku może się trafić jakiś gadżet) lub – co gorsza – u piratów. No bo jakość niewiele niższa i nikt nie robi ich w przysłówowe bambuko...

## Kodom mówimy NIE!

Nie wiem, po co jest dziać Kody? Moim zdaniem, kody psują całą zabawę. Ja tam kodów nie używam, ponieważ według mnie psują całą zabawę

Mancio

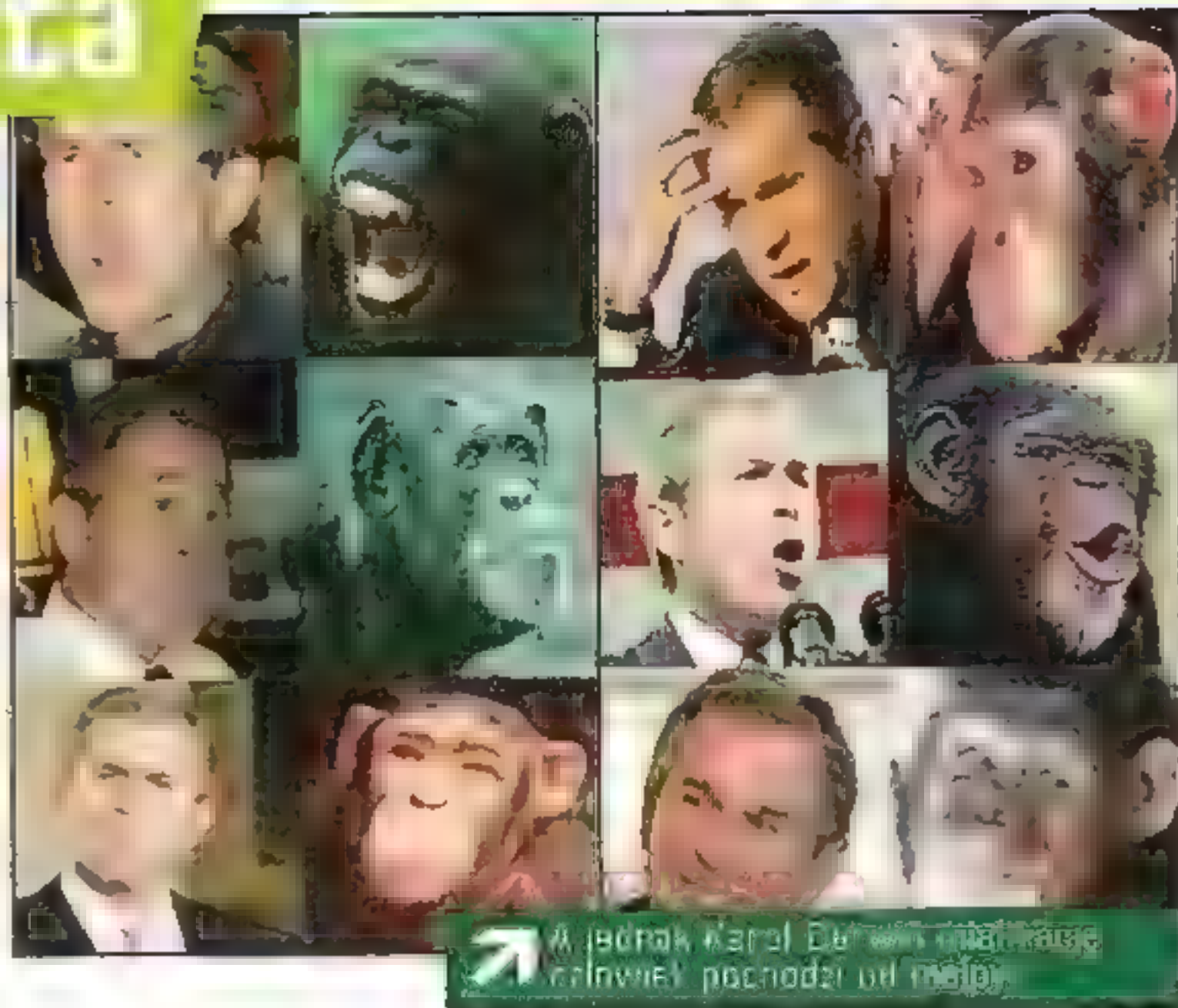
Bardzo słusznie, ale niestety nie wszyscy mają takie zdrowe podejście jak ty. Ogromna część wszechświatowego lamersstwa (która ma za mało szarych komórek, żeby poradzić sobie nawet z PACMANEM) musi korzystać z kodów, cheatów i innych ułatwień. Współczujmy im jako młodszym braciom w rozumie!

## Gdzie mam kupić książkę?

Nie wiecie, gdzie można kupić książkę „Warcraft” (chodzi mi o adresy księgarni WWW)?

Pawel

Waż, człowieku, skorzystaj z wyszukiwarki. Wejdź na stronę google.pl, wpisz hasło „księ-



garnie internetowe”, a wyświetli ci się cała lista. I co, takie trudne? Boję!

## Czyżby sojusz?

Yo! Jesteście cool, zarabiaci itp. Ale tego chyba nie muszę pisać, bo przecież sami wiecie, jacy jesteście, i każdy wam to pisze. Piszę do was już... nie wiem, przy setce przestałem liczyć

Wiecie, co zauważyłem? W ostatnim numerze CLUCKA! Randall i Frogger przestali sobie dogadywać! Co się stało? Nie wiem. Może ci dwaj mił panowie w nowym roku postanowili złożyć broń? Zawarli sojusz? A jak się czyta ksywę Piotra Moskale? Frogger czy FroDŻer? Chodź mi tutaj o to, czy przez „g”, czy „dz”. To pytanie nurtuje mnie już od wieków...

Mati

Jak widać, cierpliwość poplaca, bo odpowiadamy wreszcie na twój list i to od razu na lamach pisma :-). Randall i Frogger sobie nie przygadywali, bo byli Święta, a wtedy nawet w sercach gorejących nienawiścią zaczyna jaśnieć światełko miłosierdzia... Ale dzień dobroci dla zielonych paskud o śliskiej skórze pokrytej wrzodami właśnie się skończył. (Dokładnie tak, koniec miłosierdzia. Śmierć stetrycznym, złośliwym i oblesnym Randallom z mózgiem przezartym syfilisem! Na stos A „Frogger” ja osobiście czytam przez „g”, bo tak mi jakoś lepiej brzmi... – Frogger!)

## Okrrrrrutne gry

Dlaczego dajecie tak makabryczne gry jak THE HOUSE OF THE DEAD 2? Przecież są też młodsi czytelnicy CLUCKA! Jak moja mama zobaczyła okładkę od tej gry, to mi kazanie 40-minutowe zrobiła, jakie te gry są okrutne. Co sądzicie o ksywce Mr. Jedi?

Mr. Jedi

Jeśli okrutne jest ratowanie ludzi z opresji albo zabijanie demonów oraz zombie, to – cóż – na twoim miejscu dość uważnie przyjrzał-

bym się mamie. Może się okazać, że nie jest dokładnie tym, za kogo ją bierzesz :-). A o ksywce Mr. Jedi sądzimy przede wszystkim, że nie grzeszy oryginalnością.

## Dość golizny!

Przestańcie dawać zdjęcia nagich lub półnagich pań w waszym piśmie! Jakoś dawniej było dobrze bez nich. Nawet nie można sobie w spokoju poczytać, bo człowiek myśli, żeby rodzice nie zauważyli

Krótkomatek

A co, wolałbyś rozebranych panów? A może zwierzątka? A tak serio, to NIE zamieszczamy zdjęć rozebranych dziewcząt, tylko zdjęcia albo grafiki atrakcyjnych dziewcząt w atrakcyjnych strojach. Zresztą teraz to nawet „Gazeta Wyborcza” drukuje gołe baby... (Nie to nie, nie będzie więcej panienek! Jak trochę podrośniesz, to zaczniesz myśleć o nich w innych kategoriach niż tylko ciągnięcia za włosy i wtedy jeszcze będziesz błagał nas, byśmy zdjęcia na łamy przywrócili – Frogger!)

## Więcej seksu!

Mam dla was ciekawy pomysł, mianowicie żebyście zrobili jakiś dział erotyczny w CLUCKU! Randall to w porządku facet, bo wrzuci jakąś gołą babę czasem w dziale z listami (nie, nie wrzucam gołych bab, chociaż bym chciał! Tak to mitologia zabija rzeczywistość – Randall). Randallu, dawaj więcej gołych łasek albo zróbcie jakieś wydanie specjalne np. HARD SEX CLUCK. To na pewno będzie dobry pomysł i zjedzie wam taka gazeta! (Napewniej do kuba – Randall). Czytelnicy kochają komercję (bo jakby jej nie kochali, to by nie była komercją – Randall!)

Na waszej stronie widziałem wasze zdjęcia Randall, jak zobaczyłem twoją fotkę, to się przestraszyłem – wyglądasz jak RAMBO! (Taki już jest mój złowrogi urok – Randall) (Chy-

ba raczej wyglądasz jak Rimbaud, ten cherlawy francuski pisarz – Frogger!)

Nox

## Siemanko!

Chyba popełniłem mały błąd. Przedwczoraj kupiłem najwspanialszą konsolę na świecie (PS2), lecz nie pomyślałem o jednej jakże banalnej sprawie. Zabrakło mi dziur w kontakcie (mam za dużo rozgałęziaczy, więcej nie da rady włożyć!! Mam do wyboru: telewizor albo konsola. Kurna, co radzicie???)

PaWcio

Taaa, jak zabraknie dziur, to się człowiek gubi. Tak to już jest. Ale serio mówiąc, brak telewizora w PS2 nie jest żadnym problemem. Jeśli odkręcisz tylną kłapkę konsoli, to znajdziesz tam niewielki projektor. Po odpowiednim ustawieniu konsoli projektor rzuca na ścianę obraz wielkości 90x60 centymetrów w rozdzielczości 640x480 pikseli. Niewiele osób wie o tym rozwiązaniu, a przecież warto je wypróbować!



## Tani monitor z zeszłego numeru

Mam wasz najnowszy numer, w którym napisaliście, że monitor AccuSync LCD51VM firmy NEC kosztuje 179 zł z VAT! A w Sieci podają, że kosztuje on 1453.77 zł + VAT

Jakubek

W CLUCKU! 2/2004 na stronie 57 zamieściliście opis monitora NEC AccuSync LCD51VM. Wszystko pięknie, zgrabnie i ładnie, ale cenowo szok. Zaraz znalazła się masa napaleńców, blokujących Sieć, puszczając posty o monitorze. I tu SPROSTOWANIE. Monitor nie kosztuje 179 zł + VAT, a 1574 zł + VAT. O co chodzi? Celowo wprowadzacie zamęt, czy tylko macie informacje z drugiej ręki? Na przyszłość przeryzcie najpierw Sieć i strony domowe producentów, zanim napiszecie coś w tym stylu.

Acis

Oczywiście, że wprowadzamy zamęt celowo, bo przecież absolutnie nie do przyjęcia jest wersja, że w czasie korekty w cenie monitora NEC „wypadło” zero na końcu.

## Debile was zniszczą

Mam do was pytanie. Do ilu wzrośnie cena waszego pisma, jeżeli ta banda dyplomowanych osłów podniesie podatek na gazety do 22%?

Bartek

Wiesz, ja nawet nie chcę o tym wszystkim myśleć, bo ta zmiana wykończy polski rynek prasy i książki. Już nie mam do tego wszystkiego siły. Włączam telewizor i widzę złodziei, bandytów, głupców, debilów, idiotów, kaszaniarzy, łachmytów, tumanów itp. (Dodaj do tego jeszcze klamców, amatorów, oportunistów i hipokrytów), paradygujących po gmachu Sejmu czy kancelarii premiera i prezydenta. To oni



wymyślają wszystkie bzdurne przepisy, żeby zniszczyć nas – zwykłych ludzi, a obłowić się samemu albo dać się obłowić kumplom. Pocięszam się tylko tym, że prędzej czy później przyjdzie czas EKSTERMINACJI, a na latarniach zrobi się ciężko od wisielców w garniturkach. (Oby ten czas nastąpił jak najszybciej!) Podatek 22% na prasę to jedno, ale zachłanne tałatajstwo chcą wprowadzić również 22% na usługi drukarskie! Mnie też gadać się nie chce, ale jeśli te projekty przejdą, naprawdę nie będzie dobrze, moi drodzy :(. Kiedy dwa lata temu VAT na licencje na oprogramowanie, w tym na gry na clickowych cedekach, wzrósł nagle z 0 do 22%, zacisnęliśmy pasa i cena pozostała taka sama. Jednak drugiego i trzeciego podatku już nie damy rady przetrzymać w ten sam sposób. Cena wzrośnie i ciężko na razie powiedzieć, o ile. Równie genialny jest pomysł o VATowaniu biletów do kin i teatrów. Brawo, panowie rządzący! Może

jeszcze uruchomicie punkty, w których będzie można wymienić książki na wódkę, jak w ZSRR za Stalina? Po co komu kultura? Wiadomo, najlepsze społeczeństwo to społeczeństwo oglupiałe i potulne... – Frogger!



## Zakładam konkurencję

Mam do was pytanie, bo sobie pomyślałem, czy nie zrobić wam konkurencji :-). Wpadłem na pomysł, żeby założyć sobie gazetkę. Wiem, że to nie taka prosta sprawa. Nie kosztuje wykupienie licencji, aby mój magazyn trafił do kiosków? Co trzeba jeszcze zrobić?

Lukasz



Eee, zrobić trzeba niewiele. Znaleźć ludzi,

którzy napiszą artykuły do gazety oraz grafików i operatorów DTP, którzy zrobią tzw. „skład”. Trzeba wynająć lokal, zakupić sprzęt oraz oprogramowanie. Następnie zapłacić drukarni za papier oraz usługi drukarskie. Aha, jeszcze kupić licencję na pełną wersję gry, zamieszczoną na płycie, oraz zapłacić za same płyty i ich wytlóczenie. Potem po wydaniu pierwszych trzech numerów odczekać spokojnie, aż dystrybutor prasy zapłaci za sprzedane egzemplarze i już można z zysków kupować Rolls-Royce'a. A do wtópienia jest tylko jakieś kilkadziesiąt tysięcy dolarów. I o czym tu gadać? Tyle to ja noszę w portfelu...



## Piszę pieszczoty

Pominę słuszne pochwały na wasz temat, które inni wypisują, ale... No dobra, napiszę wstępne pieszczoty. Jesteście super, bomba odjazdowi, genialni, świetni. Nie zdążyłem wam wysłać maila z życzeniami świątecznymi, bo moja poczta istnieje od niedawna. Ale nie miało być o tym. Chodzi mi o konsolę PS2. Po jakim mniej więcej czasie konsola ta może przestać działać? Oraz czy nielegalna przeróbka też wpływa na „życie” konsoli?

Michał



Gdybyś wynalazł sposób na skuteczne pisanie pieszczot, to zarobiłbyś prawdziwą fortunę! Ha, koniec z cierpieniami rozłąki i abstynencją seksualną. Wystarczyłoby wysłać listem stosowną pieszczotę...

Jeśli chodzi o konsolę, to wszystko zależy od tego, co zamierzasz z nią robić. Jeśli będzie spokojnie stała niepolewana wodą, nieprzrzuca z wysokości, jeśli nie będziesz się o nią po-

tykał, zamykał klapki celnie wymierzonym kopniakiem, zabierał pod namiot itp., to starczy ci na długie lata. Przerobienie konsoli wiąże się z utratą gwarancji producenta oraz niewątpliwymi wyrzutami sumienia, jakie będziesz miał po dokonaniu tak nieuczciwego zabiegu :-).

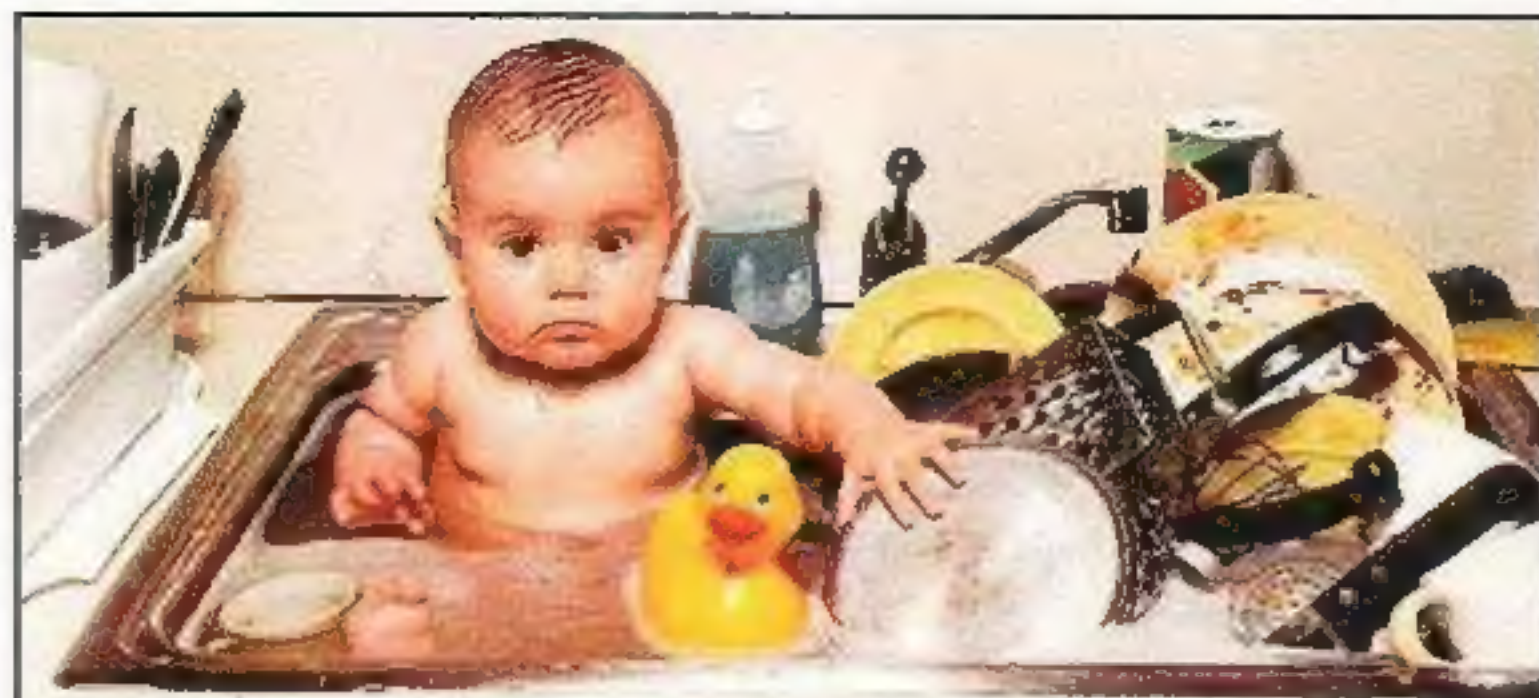
## Pół główki mam

Nie wiem, co robić, ponieważ nie zauważyłem i kupiłem wasze czasopismo tylko z jedną płytą (Cd-1), a drugiej nie znalazłem. Co robić?

Michał



Rozumiem, że w spożywczym dokupiłeś do kompletu wypitą do połowy butelkę piwa oraz nadgryziony chleb... No co ja ci poradzę? Trzeba uważać i tyle. (Ot, chem niewyrozumiały... Na twoim miejscu poszedłbym do kiosku wymienić na inny egzemplarz – będzie zrzęczenie, ale może się uda... – Frogger!



**Połącz zabawę z pracą. Oszczędzaj czas.**

**ONR JEST BOGAMI**

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCH DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.  
HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 23.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.  
W MARGU NIE OPRZESZ SIĘ SIŁE BOHATERÓW SERIALU ANIME „KANDYDATKA NA BOGINIE”.

HYPER@CPLUS.COM.PL



KANDYDATKA NA BOGINIE

**HYPER**

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE **CYFRA+**  
ORAZ W ODBRYCH SIEDZIACH KABLOWYCH



Poniżej znajdziesz listę wszystkich gatunków, jakie możesz spotkać na Hillys. Nie bez znaczenia jest także kolumna, w której zawarte zostały ceny, jakich możesz za kolejne fotografie zażądać.

- Homo Sapiens – 15000
- człowiek, występuje wszędzie
- Adalia Octopunctata – 20000
- latający robak przy latarni
- Capra Sapiens – 35000
- sierotka z twarzą kozy
- Canis Canis – 10000
- pies na terenie latarni
- Larus Albus – 40000
- mewy
- Priodontes Campestris – 15000
- szukaj w okolicach latarni
- Lampyrus Campestris – 30000
- robaczki świetojaskie w okolicach latarni
- Sus Sapiens – 60000 – Pay!
- Ultra-Electra – 180000
- zad latarni
- Dipneustes Trilineatus – 40000
- rybka pływająca w hangarze latarni
- Rhinoceros Sapiens – 30000
- nosorożce w garażu Mammaga
- Teratosaurus Imperator – 200000
- glistopodobny boss DomZów (garaż Mammaga)
- Rascax Caeruleus – 30000
- ryby nieopodal garażu Mammaga
- Aquilas Sapiens – 30000
- ptakopodobny gaceciarz
- Walrus Sapiens – 30000
- morsowaty w sklepie Ming-Izu
- Taurus Sapiens – 35000
- stoi za szynkwasem w barze Akada
- Carcharodon Sapiens – 40000
- rekinowaty z baru Akada
- Astacus Ereclus – 40000
- opancerzone zwierzątka przy kopalniach Czarnej Wyspy
- Musca Saprophagia – 15000
- muchy, co latają po całej okolicy
- Lycoperdon Fugiferus – 40000
- pomarańczowe balony w lochach
- Anemonia Mutabilis – 50000
- wielkie, fioletowe parchle w lochach
- Vorax Nocturnus – 50000
- niebieskie, latające, z zębami
- Rattus Giganteus – 20000
- szczury w lochu
- Cyclopeus Palustris – 350000
- „Ślepiec” w fabryce Nutripills
- Sarcophagus Domzi – 90000
- sarkofagowa wersja DomZa
- Rattus Albus – 75000
- biały szczur w fabryce Nutripills
- Blaber Gregaria – 70000
- małe robaczki, znajdujące w upuszczonych szafkach
- Aedes Raymanis – 80000
- moskit w laboratoriach Nutripills

- Manta Cymek – 70000
- latająca nad Hillys manta
- Manta Magnificens – 85000
- manta latająca wokół latarni
- Megaptera Pemperea – 720000
- gigantyczny wieloryb za Czarnej Wyspy
- Megaptera Borealis – 280000
- gigantyczny wieloryb za latarnią
- Anguilla Birida – 60000
- robaki pływające w Rzeźni
- Trilobites Saltans – 110000
- kręci się tu i ówdzie po Rzeźni
- Ignis Ignifera – 70000
- mały, ognikowy ludzik w Rzeźni
- Timarea Saponifera – 88000
- mała, niebieska istota w Rzeźni
- Amoeba Saltans – 50000
- zielona ameba w Rzeźni
- Aerella Magnificens – 50000
- galaretowaty przy skarbnie Wulkana
- Megaptera Anaerobia – 88000
- kosmiczny wieloryb zatopiony w lodzie
- Arachnis Viridis – 95000
- pajęczki w lochach
- Felis Sapiens – 40000
- dziewczynka (Meli) w siedzącej Iris Network
- Batro Ereclus – 45000
- zaby na zewnątrz loża Voraxa
- Macropodia Omnivora – 40000
- glisty
- Grachax Velax – 100000
- latający wrogowie, co uwielbiają się ciebie chwycić
- Polypody Amoeba – 75000
- ameba na zewnątrz kopalni Czarnej Wyspy
- Grymeo Urtica – 70000
- zielone żelki w lochach
- Micta Sphondens – 30000
- maćki na ścianach jaski
- Pelagia Pachydarmis – 80000
- smółkowana żelka
- Spongia Glaucous – 58000
- gąbka na dnie kopalni Czarnej Wyspy
- Betix Rupestris – 50000
- wielki ślimak w kopalniach Czarnej Wyspy
- Papilio Pileas – 30000
- różowa cos przy wejściu do kopalni Czarnej Wyspy
- Planaria Rupestris – 50000
- latająca, zielona istota w kopalniach Czarnej Wyspy
- Nautilus Floareus – 50000
- latająca wersja Nautilusa w kopalniach Czarnej Wyspy
- Palinurus Rupestris – 50000
- małe, czerwone stworzonka w lochach
- Pterolimax Gigantea – 30000
- boss kopalni Czarnej Wyspy

Aparaty fotograficzne w dłoń! I do dzieła!

## Rozwiązania konkursów

CLICK 1/04

Konkurs Saitek – joysticki wylosowali: Andrzej Woźniak, Konin; Zofia Hofman, Poznań; Magdalena Moszewska, Radzymin; Marcin Grzelka, Tomaszów Mazowiecki; Przemysław Wahn, Szczecin; Andrzej Rębiś, Kozienice; Daniel Stalega, Rygi; Stanisław Lalak, Gorzyczki; Marek Kędzior, Rypin; Leszek Pawiński, Słupsk

Gry otrzymają: Marek Ratajczyk, Nowe Miasto N/Wartą; Łukasz Latoszek, Rawicz; Mateusz Jędrzejczyk, Nowy Wiślicz

Konkurs Logitech – nagrody wygrali: Lidia Boburka-Kowalska, Kwidzyn; Beata Barańska, Świnoujście; Dawid Domagalski, Jaworzno

Konkurs Microsizers: Mateusz Lenatowicz, Katowice; Paweł Dąbkowski, Olsztyn; Mariusz Kowalski, Konin; Mariusz Stokowski, Prudnik; Michał Dura, Moszczenica

Konkurs Święteczny Gry Max Payne 2 wygrali: Sebastian Szczeciński, Jelenia Góra; Kamil Huszcza, Kętrzyn; Agnieszka Dureau, Byd-

goszcz; Mariusz Szczepny, Świebodzin; Andrzej Nowakowski, Kalisz

Gry Harry Potter otrzymają: Marcin Popów, Zawadzkie; Joanna Cierofńska, Kraków; Rafał Roman, Wadowice; Paweł Zabkowski, Olsztyn; Sławomir Hordziniuk, Małaszewicze; Grzegorz Gajewski, Żary

Gry Commandos 3 dostaną: Lidia Bodurka – Kowalska, Kwidzyn; Wacław Strojny, Bogumiłowice; Sebastian Święcki, Szczecin; Małgorzata Krawiec, Zawiszyn; Beata Barańska, Świnoujście

Gry FIFA Football 2004 otrzymają: Agata Abramowicz, Zabrze; Aleksandra Mokracz, Częstochowa; Adrian Bek, Białystok; Dawid Domagalski, Jaworzno; Janusz Sudawski, Strzyżów

Gry Prisoner of War dostaną: Maciej Paul, Stęrzew; Kamil Oger, Wierzbica; Marek Maciążek, Bytom; Kajetan Bielewski, Strzegom; Jakub Kotecki, Radziejów

CLICK 12/03, 01/04, 02/04 Konkurs TOP-13

Grę dostanie: Artur Długosz, Dobrzyń Wielki; Dorota Kicińska, Zawada Górna; Gracjan Olbiński, Sieradz

## Drodzy Czytelnicy! Uwaga KONKURS!

Już dawno nie musieliście wykazać się żadną inicjatywą ani umiejętnościami plastycznymi. Dlatego mamy dla Was zadanie: czekamy na zdjęcia foto (przysłane listem lub mailem), tropiące różne śmieszności i zabawne życiowe sytuacje. Oczywiście chodzi o to, abyście takie zdjęcie sami zrobili, a nie ściągnęli coś z Sieci. Foto ma zawierać info, kto i gdzie ją strzelił, i być wystawione na adres: Click!, skrytka pocztowa 333, 04-026 Warszawa lub konkurs@click.pl. Dla najlepszych publikacja w piśmie (kto wie, może to będzie wasza przepustka do sławy fotoreportera) oraz nagrody! Do dzieła!



Katarzyna Topolewska z Elku

## ► nad numerem pracowali:

### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego), tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklama-cje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. (0-22) 517-02-44

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

### Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Iza-

beła Stokosa, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardes

### Adres do korespondencji:

CLICK!, sk. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

### Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl

### Dział reklamy

Monika Walczak (kierownik), monika.wal-

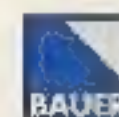
czak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. (0-22) 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. (0-22) 516-35-44, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17

### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie, R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. w Krakowie

### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa



Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie

są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558









W polskiej wersji gry występują:

**Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki**



# ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA

KOMPUTEROWA GRA RPG  
W ŚWIECIE GREYHAWK

Specjalna, polska  
edycja gry zawiera:

2 x CD z grą Świątynia  
Pierwotnego Zła

Bonus CD z obszernym  
poradnikiem do gry  
i innymi dodatkami

Książkę „Świątynia Złych  
Żywiół” o wartości 21,90 zł  
i liczącą 290 stron!

Kartę pomocy podręcznej

Mapę z obszarem rozgrywki

Obszerną instrukcję do gry



POWRÓT DO KORZENI ROLE-PLAYING. WYJĄTKOWE WYDANIE TYLKO  
DLA POLSKICH GRACZY. W SPRZEDAŻY OD 19 LUTEGO 2004.



Temple of Elemental Evil™: A Classic Greyhawk Adventure  
© 2003 Atari, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Neverwinter  
Night, Forgotten Realms, Ice Age, Forgotten Realms, Ice  
Dungeons & Dragons, Dungeons Master, D&D, Baldur's Gate  
są znakami towarowymi i nazwami własnymi firmy Wizards of the Coast  
są znakami towarowymi i nazwami własnymi firmy Hasbro, Inc. i są używane  
przez Atari, Inc. w ramach licencji. Wszystkie inne nazwy i symbole  
są własnością ich właścicieli.

